no.539
1997年4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＳＩ97（ラスベガス）で入場者数回復

展示規模一段と縮少

通信システム、写真シール機には強い関心

上はＡＳＩ97でウィリアムズ／ミッドウェー社「ランページ」などのようす

米国ＡＳＩ（旧名ＡＣＭＥ、アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）97が、三月十三－十五日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開かれ、日米の新ゲームが多数展示されたが、米国の業界を覆う後退ムードをはね返すには至らなかった。

改称し国際色を強めるとともに米国のオペレーターにもっと親しめるよう努力したためか、登録入場者は六千九百四十七人（昨年五千八百四十二人）と約一九％も増加した。しかし出展社は前年比約五％減の二百十三社七百二十五小間で、展示規模自体がさらに小さくなった。米国で開催される遊園地関連機器展、ＩＡＡＰＡショーなどの隆盛ぶりと比べても、この落ち込みぶりは著しい。

米国のウィリアムズ／ミッドウェー社はＴＶゲーム機「ランページ・ワールドツアー」などの新作を披露。日系のセガ・ゲームワークス社、ナムコ、ＳＮＫ、カプコン、コナミなど日本のメーカーの子会社がＡＯＵエキスポ出品機を中心に、新作を披露した。しかし、これまで出展してきたジャレコ、テクモの米国子会社は出展しなかった。逆に日系のミッドウェスト社が初出展し、タイトー製品など紹介した。

マイクロソフト社は昨年九月のＡＭＯＡエキスポに続き、業務用ゲーム機分野でのＯＳ標準化を提唱すべく二回目の出展となったが、前回ほどのインパクトを与えなかった。しかしプレイネット社をはじめ通信回線、モデムを介して遠隔地同士のＴＶゲーム競技を進める動きは一段と具体化しつつある。またインターネットをだれでも楽しめるようにした端末機（料金支払い方法は硬貨作動式以外いろいろある）がプレイネット社などからいくつか出品された。

写真シール機は昨年のＡＭＯＡエキスポでＳＮＫ「ネオプリント」しか出品されなかったが、今回は日本製、台湾製など四社から出品された（セガ・ゲームワークス社は慎重に構え、出品しなかった）。関心は高いが果して米国でヒットするかどうか、注目されている。画期的な材料の乏しい出品傾向が続いてきているだけに、写真シール機がヒットすると流れが変わるかも知れない。

東映太秦映画村の

「パディオス」オープン

アトラクションはトーゴ、ゲーム場はタイトー

東映太秦映画村（京都市右京区、㈱東映京都スタジオ経営）は、アトラクションやゲームコーナーなどを配した三階建ての屋内施設「パディオス」を園内に新設、三月二十日オープンした。

これは同園が昨年、開園二十周年を迎えたのを機にスタートした大規模リニューアル計画の第一次事業として完成させたもので、総投資額は六十億円。従来の時代劇の世界とは全く異なり、アニメを中心とするメルヘンの世界をイメージした内容で、同園では〝全天候型エンターテイメント施設〟としている。

建築面積は約四千平方㍍で延べ床面積九千六百平方㍍。一階は広い空間のエントランスホールとレストランなど、二階はアトラクションゾーン、三階はライブショーホールなどとなっている。

アトラクションは二種類のＡＭ施設がメインとなっており、いずれも㈱トーゴの委託運営。

「ウィンピーの大冒険」＝㈱トーゴ製ダークライド。四人乗りの自走式ライドがセンターガイドレールに沿って、約百五十㍍のコースを進む。乗客はヘッドホンによる立体音響や音声を聞き、途中に設けられた大画面のアニメ映像でストーリーを追いながら、演出セットの中を走行していく。所要時間四分。利用料金五百円。

「ライビー」＝映像シミュレーター。映像システムは米国ショースキャン・エンターテイメント社「ショースキャンシステム」で、モーションベースは三菱プレシジョン㈱製。イマジンジャパン㈱を通じて㈱トーゴが導入。映像ソフトはＡＣＣプロダクション㈱製ＣＧ画像「ＲＧＢアドベンチャー」で、モンキーパンチが担当、制作したもの。独立した四人座席を十二設置し定員四十八人。所要時間七分。利用料金五百円。

このほか同ゾーンには、九種類のカーニバルゲーム機を設置した㈱タイトーの委託運営による「カーニバルスクエア」がある。また同社は一階のショッピングエリア内で、ＴＶゲーム機を中心に約四十台のアーケード機を設置したゲーム場「げ～む蔵」（風営対象外）も運営している。

このほか六〇年代のニューヨークの街並みや童話の世界をイメージした演出空間、トリックを設けた小部屋などを配置した「ファンタジータウン」、また人気アニメのキャラクター人形を設置した「ライブラリースクエア」などがある。

「パディオス」の内部装飾（上）と「ウィンピーの大冒険」の乗物

ゲームソフト開発の

セタ株式公開へ

5月8日付で店頭登録に

「スーパーリアル麻雀」などで知られる㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）の株式が、五月八日付で店頭公開されることになった。日本証券業協会が三月十八日に発表した。

同社は八五年、㈲世田企画を組織変更して設立されたＴＶゲームソフトの開発メーカー。八七年以来「スーパーリアル麻雀」をシリーズ化したほか、家庭用ではＦＣ「森田将棋」（九一年）、Ｎ64「最強羽生将棋」（九七年）など開発した。

九六年五月期の売上高は前年比一四・九％減の三十一億三千七百万円、経常利益は一・六％減の五億八千三百万円、当期利益は一四〇・二％増の二億五千万円。

部門別売上高は業務用が前年比二一・二％減の七億七千四百万円、家庭用が二二・一％増の二十億二千八百万円、開発ツールが七三・二％減の一億五千八百万円、在宅医療機器が七千三百万円、ロイヤリティ収入が一億二百万円となっている。

これまでの発行済株式は三百二十二万株（額面五十円）、資本金は六億八千七百万円。株式公開に伴い六十万株を公募発行する予定。主幹事は野村証券。

なお同社は任天堂「Ｎ64」に基づく業務用ＣＧシステム基板を開発しているが（本紙第522号の記事参照）、まだ出荷するに至っていない。

SCロケの風営

対象外とする努力続行

SC遊園第12回総会、20名の役員を再選

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京、内田博会長、正会員八十七社）は二月十九日、千葉・幕張メッセ会議場で第十二期通常総会を開き、役員改選により内田会長を再任、また予決算案などを承認した。昼食会を兼ねたもので、委任十六社を含む正会員七十七社のほか賛助会員十七社が出席した。

内田会長は、「今回のショーのひとつの話題は〝プリクラ〟類の機種が多く出品されていることだろう。〝プリクラ〟でオペレーターは稼いだが、故障も多かった。メーカーは故障がなくもうかる機械を作ってほしい。オペレーターがもうからなければメーカーももうからないので、双方の努力によって今の厳しい状況を乗り越え、業界の発展を期していきたい」と挨拶した。

議案審議は内田会長を議長として進められ、平成八年度事業活動報告案、九年度事業収支決算案、九年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業報告の中で、同協会が要望しているSCロケを風営対象外とすることについて「警察庁は少年非行問題が改善されていないとし、依然進展を見ない。しかし玩具店や本屋など他施設に比べSCロケの健全性が劣っているはずがなく、SCロケを原因とする非行はまれであることから、当局の理解を得るため現場スタッフの対応のあり方を含め、改善への努力が今後も必要」と説明。

また決算では、「業界の低迷から景品斡旋手数料収入は今回も減少したが、経費縮小により、寄付金や共同事業分担金の増加にもかかわらず、ほぼ収支のバランスを見ることができた」と報告。

事業計画では、経営および業務の改善と健全化に資する活動（大店舗内AM施設とその運営に関する調査研究、少年客に対する接客能力の開発と研修など）、風営法規制緩和に関する活動などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦による二十二名の役員候補者が承認された。その結果、赤尾龍一氏（㈱スイングアカオ）と吉田典夫氏（㈱富国マシン）の二名が新任となったほか、正副会長、監事を含む二十名が再任された。退任は八尾嘉宥氏（㈱オーケーファースト）と三井良治氏（三井遊園企画㈱）の二名。なお宮原久常務理事は今年七月、定年（七十歳）退職となる。

このほか、消費税を利用者に転嫁できるシステムの開発と収益性の高い機械開発を求める要望書を、二月十四日付でJAMMAへ送付したとの報告があった（本紙前号の記事参照）。これについて内田会長は、「虫のいい要望だが、現在有効な方法がないので何とかできないかということだ。このままではオペレーターが消費税を全面的にかぶってしまう」と説明している。

議事終了後、AOUエキスポについての感想を述べ合った。その中で、「出品機をオペレーター向けと一般向けに区分して展示してほしい」、「プリント機の出品が多いが、メーカーは他業界より当業界オペレーターへの出荷を優先してほしい」、「出品機はTVゲームが中心だが、現在SCロケではTVゲームをあまり重要視しなくなってきている」などの意見が出された。

写真はNSA第12回通常総会（2月19日）のようす

セガ社「VF3」で競う

全国と国際大会

日本1位は17歳の矢永君に

セガ社では「バーチャファイター3」（VF3）の国際大会を二月十五―十六日、東京・台場のATP「東京ジョイポリス」で開催。また三月にも十地区でのVF3大会を実施することになった。

国際大会の名称は「バーチャファイター3・マキシマムバトル森永エンゼルカップ」。森永製菓㈱が協賛、セガ社営業事業本部が担当して昨年十月上旬から、全国直営店（四百七十店）で予選を開始。一月中旬のエリア大会（二十ヵ所）を経て、二月十五日の全国大会へ進めたもの。予選参加者は約三万五千人。

予選は二十歳未満の「アンダー20」、二十歳以上の「オーバー20」、女性の「レディーズ」の三部門に分けて実施。全国大会では各部門三十二人、計九十六人が参加して腕前を競った。その結果各部門の優勝者は矢永拓君（十七歳、福岡）、佐谷崇氏（二十三歳、東京）、古高智子さん（十九歳、愛知）と決まった。さらに三人で決勝が行なわれ、矢永拓君がVF3全国チャンピオンに決定した。

VF3海外予選は昨年十二月から一月にかけて英国、韓国、台湾、シンガポール、フィリピン、インドネシア、アラブ首長国連邦（UAE）の七ヵ国で行なわれ、約三万五千人が参加したとのこと。国際大会には、UAE以外の代表九人が参加した。

国際大会は国内三部門の優勝者三人を合わせた十二人がトーナメント方式で技を競った。その結果、韓国と台湾で三位までを獲得、日本代表はベスト3に入れなかった。一位申義旭君（十五歳、韓国）、二位曹鶴東君（十八歳、同）、三位曾瑞賢氏（二十二歳、台湾）。

セガ社の船越肇AM施設事業部長は表彰式で、「国内外とも多数の方々が参加し、素晴しい大会となり、この二日間大きな盛り上がりを見せた。今後もプレイヤーに愛されるゲームを提供し、皆さんの期待に応えたい」と語った。

セガ社ではVF3の次回全国大会は実施しないが、三月上旬から全国十地区でのVF3大会を実施するとしており、三月下旬までに終える予定。

VF3国際大会で、上は競技のもよう。下は優勝者らが揃ったところ

JAMMA・MK委

出品傾向で感想

ナムコ猿川常務が開発の説明

JAMMAのマーケティング委員会（川楠俊太郎委員長）は二月二十日、幕張メッセ・会議場で第三回会合を開き、年四回のペースで会合を開催するなど九七年度計画を決めた。二十九社から三十六名が参加した。

川楠委員長は、「AOUエキスポ97では古くからのオペレーターを含め来場者が多いが、これは業界の景気が悪いためなにかきっかけをつかみたい、という傾向からではないか。売上げのいい機械を作るようオペレーターは言うが、ハードウェアに頼らず売上げをアップさせる努力をしないと怠けすぎと言われ兼ねない。販売業者も本気で売っていくという活気がない。かつて展示会はお祭り気分の時もあったが、今はそういう時ではない。メーカー、オペレーター、販売業者が業界を良くする方向で本気になって取り組まねばならない」と挨拶した。

またナムコの猿川昭義常務は、同社の開発姿勢について販売部と開発部がそれぞれ七対三の割合で責任を持って取り組むという「七―三委員会」のことなど説明した。同氏は、販売側からいい企画を出し、オペレーターの不満を解消していくことが大切だとしている。

会合では出席者がそれぞれ出展機種を紹介、ショーの感想など披露した。うち感想の主なものは次のとおり。

①入場者が多い、プリクラ系の出品が多い。反対にアーケードゲーム機の出品が少ない。②トーゴ、ナムコのような大型機の出品が増えたほうがいい。③シール自販機分野では似たようなものが多く、今後陶汰されていくのではないか。話題になった出品機はタイトー「電車でGO!」、ナムコ「アルマジロレーシング」、セガ社「トップスケーター」。

JAMMA・マーケティング委員会の第3回会合（2月20日）のようす

エキスポランド

開園25周年記念

欧州製遊園施設オープン

エキスポランド（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）では、開園二十五年目を迎えた三月十五日、園内で「ありがとうエキスポランド開園二十五周年誕生祭」を盛大に開催した。またこれに合わせ二機種の遊園施設を新設、営業運転を同日開始した。

「誕生祭」は、開園以来延べ七千百万人の入園者を数えたことに感謝する意味で、千人以上を公募により招待したもの。一般参加者を含め四百人による仮装パレードの後、バースデーセレモニーとして、三百人の合同演奏、五十人の子どもによるバレエ、開園日の七二年三月十五日生まれの参加者と山田三郎社長らによるケーキのろうそく点灯のほか、ステージショーや各種ゲームアトラクションなどが行なわれた。

新設の遊園施設二機種はいずれも泉陽興業㈱が導入、設置したもので、次のとおり。

「ワイルドマウス」＝ドイツ製ミニコースター。四人乗りライドが急カーブとアップダウンの多い全長三百八十四㍍のコースを走行。高さ最高部十五㍍。最大傾斜角度四十五度。利用料金四百円。

「ノースポール」＝イタリア製ミニ急流すべり。二人乗りのミニボートが幅約一㍍、全長四十㍍の水路を毎秒五十㌢の速度で進んでいくもの。所要時間二分。利用料金は三百円。

風営法関係の規制緩和

3点に絞りさらに要望

JAMMA第39回理事会で、類似品問題の討論

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は二月二十六日、JAMMA会議室で第三十九回理事会を開き、九七年度重点事業計画案など検討した。代理三名を含む理事十六名と監事一名、それに通産省から一名出席した。

まず正会員として㈱ウェップシステム（本社東京、玉手良光社長）、賛助会員として㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）の入会が承認された。

九七年度重点事業計画案では従来からの事項に①アジアAMショー開催、②ビデオ規格テスト用基板の作成、③乗物機のPLガイドライン作成、④健全娯楽登録事業および倫理基準の改正、⑤風適法、消費税問題などに関する調査、⑥乗物機の動向調査、⑦景品問題、⑧類似品開発をめぐる行動規範、⑨AM博物館構想が加えられ、提出された。さらにホームページの開設を加えることで了承された。AM博物館については、中山会長は第三セクターに働きかけるのも一案としている。

アジアAMショー97は十一月十四―十六日、シンガポールで開かれるが、これを担当する辻本憲三国際部会長が、展示会社に業務委託する方向で準備を進めていること、また三日間ともパブリックショーとして一般に無料で開放すること、など説明した。業者だけを対象にする日程についてさらに再考するとのこと。

九三年四月以降国際的コピー対策事業を進めてきているAAGは、今年も三月で経費負担の契約が切れることから、四月以降も毎月二千ドルの経費負担で継続することが了承された。

米国AAMAが進めている、業務用TVゲーム機のレイティング（五種類九段階の使用制限制）を国際部会で了承、全面支持したいとの提案があり、承認された。これは米国の業界側の自主規制で、連邦議会による法的規制案から免れようとするもの。日本から米国市場に輸出されるTVゲーム機のアトラクトモード上と、キャビネット上でどの段階の制限（無制限もある）に該当するかを表示することになる。

法務・税制委員会（里見治委員長・中村紘一委員長）はJAMMAが提出した規制緩和の要望に対して警察庁が回答した内容を検討した上で、さらに①営業時間の延長、②景品価格の値上げ、③リデムプションの三点に絞って要望することになった、と報告した。これは回答した警察庁側が業界の実態を理解していないため、より現実的な解決策として要望するものと説明されている。

類似製品問題特別委員会（福田哲夫委員長）の第一回、第二回会合の報告があり（本紙前号参照）、さらに意見交換した。途中、中村雅哉名誉会長も加わり、「アイデアの開発が促進され、業界の活性化していくような方向に持っていきたい」との意見を述べた。またこれを検討していく委員会メンバーを増やす、あるいはメーカーだけでなくディストリビューター、オペレーターの意見を反映させるものにする、などの改善案も披露され、委員会で検討していくことになった。

写真はJAMMA第39回理事会（2月26日）でのようす

カプコン、3月期

連結で下方修正

フリッパー撤退で特別損失

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は三月十日、米国のカプコン・ピンボール部門の昨年十二月閉鎖に伴い九七年三月期の連結業績予想を下方修正した。

米国業務用子会社のカプコン・コインオプ社はフリッパー部門（カプコン・ピンボール）とTVゲーム機部門があったが、フリッパー部門を閉鎖、TVゲーム機部門はシカゴ地区から元のサンノゼ地区へ順次移転中となっている（本紙第534号「海外ニュース」参照）。このうちフリッパー事業の閉鎖、撤退に伴い十六億円の特別損失が生じた。

九七年三月期の連結業績予想は、売上高が前年比五・〇%増の四百二十五億円（昨年五月の前回予想は四百四十四億円）、経常利益が四十四倍の三四二%増の五十三億円（四十七億円）、最終利益が五億円（前年約二十七億円の赤字。前回予想二十一億円）と、前回予想を下回るものの前年の赤字（二十六億九千七百万円）から黒字に回復することが確実になった。

なお九七年三月期単独の業績予想は、昨年十一月の前回予想どおりで変更はない。

テクモ、3月期

連結ともに好転

上方修正だが単独利益不変

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は三月十七日、九七年三月期の単独および連結の業績予想を上方修正した。

これは同社によると、家庭用でPS用「ギャロップレーサー」が二十五万枚、業務用では「デッド・オア・アライブ」が八千台と、予想以上に販売を伸ばすことになったため。一方、米国子会社（米国テクモ）に対する投資引当金を、前回予想時より多く積み増すことになったため、単独の当期利益は前回予想のとおりとなる。

修正後の九七年三月期の単独業績予想は、売上高が前年比四三・六%増の百二億円（昨年十一月の前回予想は八十七億円）、経常利益が十億円（前年は五億七千万円の赤字。前回予想八億円）、当期利益は六億円（前年は七億五千万円の赤字。前回予想六億円）となった。

九七年三月期の連結業績予想は、売上高が前年比三〇・九%増の百億円（昨年六月の前回予想は七十五億二千万円）、経常利益は六億八千万円（前年は三億九千万円の赤字。前回予想二億円）、最終利益が六億四千万円（前年五億六千万円の赤字。前回予想一億八千万円）と、前回予想を大幅に上回る見込みになった。

デジタルハリウッドに

ナムコ出資決定

ゲーム関係ではタイトーに次ぐ

ナムコは三月五日、デジタルハリウッド㈱（本社東京、杉山知之社長）への出資を決めたと発表した。ゲーム関係会社の出資はタイトーに続く二社目で、九百八十万円（出資比率六・一二五%）出資する。

デジタルハリウッドはCGなどデジタルコンテンツの制作に携わる人材育成を目的に設立され、今年で三年目を迎える。これまでの出資したのは日立製作所、日本IBM、内田洋行、タイトー、松竹、三井物産、関西テレビ放送、ビジュアルサイエンス研究所。これまでの卒業生は千八百人。

ナムコでは先ほど日活を子会社化したほか、SCEらとCG制作のドリーム・ピクチュアズ・スタジオ（DPS）設立など積極的にデジタル映像分野で展開を進めており、今回の出資もその一環とされている。

ゲーム場委託経営

ケイAMが倒産

貸し付け業務の行き詰まりで

民間の信用調査機関調べによると、ケイ・アミューズメントリース㈱（東京都世田谷区用賀、鈴木喜八社長）が二月二十八日、世田谷信金（用賀）で二回目不渡りを出し、事実上倒産した。

七二年設立の鈴清商事㈱が八三年五月に社名変更するとともに、それまでの食材仕入れ業からゲーム機販売、ゲーム場委託経営へと転換。金融業も併営、八九年からは家庭用TVゲームソフトの開発・販売も手がけていた（九一年に撤退）。ピーク時の九一年九月期売上高は十二億五千八百万円。バブル崩壊に伴い貸し付け業務が行き詰まり、約二年前から業務を大幅に縮小していた。負債総額約八十億円。

また三善産業㈱（東京都調布市下石原、川端武明社長）が同栄信金（調布）で二回目不渡りを出し、二月二十一日に銀行取引停止となった。七〇年創業、八六年設立のカラオケ機器販売・リース業者で、ピーク時の八九年九月期売上高二億千四百万円。競争激化で売り上げ減となったもの。負債約二億円。

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号。

特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

三月十二日＝「メダル貸出機」、サミー工業㈱（東京）、共和技研㈱（埼玉）、２５９００３７、４-１８４２２７。「料金後払いで遊技が行なえる遊技場システム」、㈱エース電研（東京）、２５９０４０２(際)、５-５０７６０５。

実用新案登録（旧）

三月十二日＝「ピンボールゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、２５２９００７６、２-１０３８８０。

登録実用新案

三月七日＝「吊キャッチャーゲーム機におけるキャッチャー昇降・停止装置」、㈱ワコー（東京）、３０３４８７８。

三月十一日＝「球転がしレース用ゲーム機」、山本一郎（東京）、３０３５２５１。

特許出願公開

三月四日＝「回転式遊戯機等のベルト駆動装置」、萩原隆幸（大阪）、９-５６８７２。「リールの停止制御装置」、㈱イーグル（東京）、９-５６８７３。「バランスゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、９-５６９２１。「風船ゲーム方法および風船ゲーム装置」、㈲ジョイント沖縄（沖縄）、９-５６９２２。「景品獲得ゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、９-５６９２３(請)。「メダルゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、９-５６９２４。「遊技装置の給電構造」、富士電子工業㈱（千葉）、９-５６９２６。「ゲーム機用コントローラ」、㈱オプテック（東京）、９-５６９２７。「着地キャラクタを消去するゲーム機」、㈱タイトー（東京）、９-５６９２８。同、９-５６９２９。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、９-５６９３０。「メリーゴーランド」、眞砂工業㈱（東京）、９-５６９３１。

三月十一日＝「ゲーム装置」、新日本製鐵㈱（東京）、９-６６１６５。「磁力吸着式誘導車による模型走行体のゲーム装置」、富士電子工業㈱（千葉）、９-６６１６６。「旅行ゲーム装置及びその旅行ゲーム方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、９-６６１６７。「占いゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、９-６６１６８。「遊技用車両の方向転換装置」、趙仁熙（韓国）、９-６６１６９。「昇降遊戯具」、㈱奥村組（大阪）、㈶自転車センター（大阪）、９-６６１７０。「人造可動体のリアルタイムオペレーション装置」、㈱ビルドアップ・エンターテインメント（東京）、９-６６１７２。

カラオケフェア

競争激化で出展社減少

シール自販機など複合レジャーゾーン増設

綜合ユニコム㈱主催のカラオケビジネスフェア97が二月二十六―二十七日、幕張メッセ（七―八ホール）で開催され、AM業界からタイトーなどが出展した。カラオケゾーンの全出展社は四十三社で前回の六十八社より減った。同フェアは七回目、会期を二日間に戻した。来場者は約一万二千七百人だった。

全国のカラオケボックスは九六年十二月末で約一万三千店（約十五万九千室）、またカラオケ設置飲食店は約三十三万六千店と推定されている。すでに四―五年前から市場は飽和状態とされており、競合も激化している。とくにカラオケボックスの半数は売上げ低下に悩んでいる、と主催者側は説明している。

カラオケ機器は通信カラオケが主流になっており、メーカー十社が音声変換やゲーム配信などそれぞれ各種機能を加えたり、用途別機種などで他社製と差別化を図るなどいろいろ展開している。しかし機器だけで差別化を図るのも難しい状況になりつつある。

カラオケフェア97で、上はタイトー、下はK&Uの小間のようす

同フェアは設備・機器の展示とセミナーで構成されており、展示会では新たに「複合レジャー」ゾーンを加え、三ゾーンとなった。出展社数はカラオケ四十三社、飲食六十二社、複合レジャー十五社となっている。

うちカラオケゾーンでの通信カラオケメーカーの出展が、前回の六社から三社（タイトー、大阪有線放送社、エクシング）に半減した。一方ブームになっている写真シール機などが六社から出品されたのも今回の特徴。

タイトーは通信カラオケ「X―2000」シリーズの最新機種「同・スター」（今春発売予定）を中心に展示した。同社ではあらゆるカラオケシステムで使用できる音声変換機「ボイスチャンプジュニア」（十三万円、三月発売）があるほか、「X―2000スター」では音声変換機能など充実させている。

エイブルコーポレーションはタイトーの小間でカラオケとシール自販機とセットにした「プリカラDX」、同「X」を紹介した。

ケイアンドユウ（K&U）は中古カラオケ機の販促のほか、写真シール自販機のジャレコ「なんでもシール委員会」、第一興商「プリダム」を出品した。アムテックスはカラオケ機に接続して客の歌っている姿をシールに採り込む「フォトカラごっこ」を展示した。

このほかオリエントプランニングが「プリントカメラくん」、テクニカルデザインシステムが「らくがきRAKUEN」、オカセイが名刺自販機「ななクラブ・ジュニア」をそれぞれ紹介した。

パルケエスパーニャに

「ピレネー」完成

スイスB&M社製吊り下げ式

志摩スペイン村のテーマパーク「パルケエスパーニャ」（三重県志摩郡磯部町、㈱志摩スペイン村経営）で三月一日、吊り下げ式コースター「ピレネー」とダークライド「ドンキホーテ冒険の旅」がオープンした。

これは同パークが開園三年目となることから、「新しい魅力の提供とリピーター確保」を目的に第二期投資事業として進めてきたもので、二機種の新遊園施設をメインに、多目的ホール「エンバシーホール」、野外劇場の可動式屋根などを含め約七十億円を投資、このほど完成した。

「ピレネー」はスイスのボリガー&マビラート（B&M）社製インバーテッドコースターで、川鉄商事㈱を通じて導入。コース全長千二百三十四㍍、高さ四十四・六㍍、最高時速九十九・三㌔㍍は、いずれもインバーテッドタイプでは世界一となる。またコース途中に、垂直と水平のループを組合わせた〝スパイラル・インターロックループ〟という新しい形状のものや、このタイプでは最大の高さ三十三㍍の外向き垂直ループのほか多くの特徴的なコースが盛り込まれている。

四人掛け座席を八つ連結し定員は三十二名（三編成で運転）。所要時間三分十五秒。利用料金六百円。同機への投資額は周辺整備を含め約三十一億円。

「ドンキホーテ冒険の旅」は、吊り下げ式モノレールタイプの自走式ライドに乗り、周囲のさまざまな演出やショーを楽しみながら進んでいくアトラクション。東洋エンジニアリング㈱製で、演出セットは㈱ドリームメーカーズが担当。ライド部分は〝空飛ぶガレオン船〟をデザインし、一台三人乗りで計十八台を運転。

全長百五十㍍のコースを毎秒一㍍の速度で進む。所要時間三分六秒。利用料金五百円。建物の外観は、地中海沿岸の街並みに大きな風車を配したデザインになっており、建物を含む同施設への投資額は約二十六億円。

志摩スペイン村「パルケエスパーニャ」に完成した「ピレネー」のようす

明治大出身者による

AM紫紺会発足

会長にホープの矢野専務

AM業界で活躍する明治大学出身者の会合「アミューズメント紫紺会」が二月二十三日に発足した。中央大学出身者による「AM白門会」、慶応義塾大学出身者による「AM三田会」に次ぐ三つ目の会合となる。

「AM紫紺会」の設立総会はこの日、約三十名が高田馬場の「アルファセブン」に集まり、次の代表、幹事を選んだ。

会長＝矢野徳蔵氏（ホープ）、副会長＝若狭信夫氏（テクネ）、黒岩朋夫氏（セガ社）、橋口隆二氏（ナムコ）、幹事＝宇佐田紀茂氏（シグマ）、小野寺輝夫氏（カプコン）、飯島充実氏（アミューズ）、会計＝平島稔氏（ジャレコ）。

会員はこれら所属会社のほか、あさひ銀リース、サブウェイ、トーゴ、芙蓉総合リース、真砂工業、友栄、ユニーズコーポレーションからも参加しており現在約七十名。明治大学出身者の入会をさらに募りたい、としている。

AM紫紺会事務局＝東京都文京区本郷一丁目三十三の四、㈱テクネ内、☎3815－2415。

AM紫紺会の設立総会（2月23日）での記念写真

富山の大山寺遊園 閉園し会社も解散

大山寺（だいせんじ）遊園（富山市桜町）が昨年十一月に閉園し、経営主体の大山寺遊園㈱も今年三月末までに解散することになった。大山寺遊園は富山地方鉄道と大山町が出資、六一年に開業、このほど三十五年の歴史を閉じたことになる。

当初は富山県内唯一の遊園地として人気を集め、ピーク時の八〇年には年間三十五万人の入園者を集めたが、県内外の競合施設が増えるにつれ入園者は減り続け、九六年度は約六万人まで落ち込んだため、十一月四日に閉園したもの。

累積赤字は約一億三千万円とのこと。跡地（約十万八千平方㍍）は大山町が再開発の方向で検討していく。

コナミ製品専門販社

全国の12社揃う

北海道、九州など6社を設立

コナミ製品を専門に扱う販売会社は、既報の六社に続き次の北海道、東北、埼玉、北陸、四国、九州の各コナミ六社が設立された。いずれも四月一日に営業開始した。

北海道コナミ㈱＝札幌市中央区北一条西五丁目二番九号、北一条三井ビル、☎（011）232－3778。

社長、阿部哲也氏▽取締役、田中郁郎氏▽同、松浦浩司氏▽監査役、増子繁氏。

東北コナミ㈱＝仙台市青葉区本町二丁目十七番二十七号、仙台MF本町ビル、☎（022）264－1345。

社長、加藤洋一郎氏▽取締役、田中郁郎氏▽同、松浦浩司氏▽監査役、増子繁氏。

埼玉コナミ㈱＝大宮市桜木町一丁目七番地五、☎（048）647－1000。

社長、島健二氏▽取締役、加藤和幸氏▽同、田中郁郎氏▽監査役、増子繁氏。

北陸コナミ㈱＝金沢市尾山町二番十七号、☎（0762）35－2345。

社長、川井一功氏▽取締役、藤原健一氏▽同、棟友庄司氏▽監査役、矢野一夫氏。

四国コナミ㈱＝高松市番町一丁目一番五号、日本生命高松ビル新館、☎（0878）22－8801。

社長、坂部徹氏▽取締役、内田善也氏▽同、大黒将史氏▽監査役、矢野一夫氏。

九州コナミ㈱＝福岡市中央区天神二丁目八番三十号、☎（092）715－2367。沖縄出張所＝那覇市牧志三丁目二十三番二十九号、☎（097）869－5678。

社長、草薙豊氏▽取締役、木下昭彦氏▽同、今城弘臣氏▽監査役、矢野一夫氏。

カプコン「バイオハザード」の

劇場映画化決定

カプコンは家庭用TVゲームソフト「バイオハザード」が二月四日、百万枚出荷を達成したのに伴い、劇場用映画の製作許諾をしたことを明らかにした。二月十八日に開かれた「バイオハザードII」計画発表会で岡本吉起本部長が語ったもの。

「バイオハザード」は九六年三月に発売されたPS用ゲームで、3Dゲームというカプコンの新しい開発を示した。

論潮

大衆心理学

バス停で他の人たちが並んでいると並ぶが、並んでいないと自分も並ぼうとしない――というような行動は、大衆心理学という分野で扱われることが多い。他人と異なる行動をとることは、このような利便性など利益とみなされるものを失なうことになりかねない、という心理が働くからだ。

一方で人は他人とは異なる行動を求められることがしばしばある。創造性を重んじる芸術的な分野はもとより、新規性が重要視される技術分野、その他いろいろある。他の人の後を追うばかりではなく、追い越すことが必要だという教訓もある。このような場合、他の人と同じ行動をとっているのはみじめだと言える。

どういうことについては協調し、どういうことについては独自性を発揮するかは、それこそ個々の人々の判断によって異なる。いくらコピー、模倣が産業を後退させることはあっても、前進させることにつながらないと言ったところで、（記事でもなんでも）コピーして処罰されたことがあっても、なんとも思わない人々もまた現に存在するのであり、そういう現実を私たちは認めないわけにはいかない。人々の判断するレベルをどう高めるか、が問題なのだ。

自動車の運転に例えて言うと、通常運転するコツは他の車の流れになるべく逆らわないことであるが、他の車が速度制限を大幅にオーバーしていた場合、ともに自分も交通違反を犯すことになるので、自分の判断があくまでも大切だということになる。その場合の判断の根拠が大切なのは言うまでもない。

ゲーム場経営の場合は利用客が感じている流行はやりという要素もあるが、概して似たような営業内容となっていて、個性的なものが少ない。しかし、だからと言って必らずしもその多くが理想的な営業をしているわけでもないので、どの点で正しく、どの点で間違っているかなど、批判的に学ぶ必要がある。それが個々の判断レベルを高めることになると思う。

人事異動

オリエンタルランド（3月16日）運営部長（開発事業部担当）取締役柳瀬博太氏▽兼開発部担当、取締役テーマパーク建設部長小島裕氏▽兼開発事業部担当、同経営企画室長福島祥郎氏。

開発部長（開発事業部長）高桑誠氏▽開発事業部長（運営部長）飯塚肇氏。

▼機構改革＝開発事業部を開発部と開発事業部に分割する。

タイトー（4月1日）HM事業本部長兼HMカスタマサービス部長（HM販売本部長）専務宮前武彦氏▽総務管理本部長兼広報宣伝部長兼社長室長（総務本部長）常務西垣保男氏▽同副本部長（管理本部長・広報宣伝部長・社長室長）取締役梶原勇治氏▽AV事業本部長（東日本AM営業本部長兼東日本AM営業部長）同今野伸氏▽HM事業本部副本部長（HM販売本部副本部長）同HM第一販売部長飯沢幸雄氏▽AM営業本部長（AO営業本部長兼AO営業部長）同滝口正氏▽HM事業本部副本部長、同HM生産開発部長三部幸治氏。

（AV事業本部）AV営業サービス部長（東日本AM営業本部営業サービス部長）江川俊昭氏▽東日本AV営業部長（AV営業部長）小島信雄氏▽西日本AV営業部長（データベース営業部長）平川広美氏▽データベース営業部長、藤掛康司氏。

GM事業本部GM販売部長、下高重雄氏▽AM営業本部AO営業部長、松田勝美氏▽同東日本AM営業部長、向山康雄氏。

▼機構改革＝①総務本部と管理本部を統合、総務管理本部とする、②AO営業本部と東日本AM営業本部をAM営業本部として統合、③AM営業本部に西日本AM営業部を移管、④AO営業本部から営業企画開発部を分離し、社長直轄とする、⑤AV事業本部を新設、⑥AV営業部を東日本AV営業部と西日本AV営業部に分割し、AV事業本部に移管。またデータベース営業部、AV生産開発部をAV事業本部に移管、⑦AV事業本部にAV本部室とAV営業サービス部を新設、⑧TG事業本部から市場開発部を分離し、社長直轄とする、⑨HM販売本部をHM事業本部に改称、HM生産開発部を同事業本部に含める、⑩HM販売推進部を廃止。

テクモ（4月1日）専務（常務製造部長）経営企画室長兼商品開発部長中村純司氏▽製造部長、川村靖彦氏。

初心会が解散 流通再編備え

任天堂の家庭用TVゲーム機を扱う卸約五十社が参加していた「初心会」（河田親雄会長）が二月二十一日付で解散した。初心会が主催してきたゲームソフト展示会は、今年から任天堂主催となる。

初心会はもともと花札など含めた任天堂製品を扱う卸問屋の親睦会だったが、市場の変化に伴い九六年一―三月に再編、TVゲーム関連製品に絞って同様の会合を維持してきた。ところがコンビニエンスストアなどの流通ルートも出現してきており、流通再編に備え解散に至ったもの。

分離独立

㈱イオンファンタジー（ジャスコ㈱アミューズメント事業部から）＝千葉市美浜区中瀬一丁目五番一号、イオンタワー13F、☎（043）212－6203、辻善則社長。

本社移転

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）＝東京都港区赤坂七丁目一番一号、青山安田ビル、☎5413－8000、徳中暉久社長。

続 AOU97アミューズメントエキスポ 出展内容

アーケード機

キャラクターもの中心 趣向凝らした景品機も

TVゲーム機（本紙前号参照）以外のアーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）分野については、景品払い出し装置付きが主流となっている。

その中で景品を直接取るタイプのものは、キャラクターや実用品などを景品としたものに人気が集まっているが、今回は景品を取る方法や操作の仕方、景品を乗せる台の演出や動かし方など機械のハード部分に趣向を凝らしたものも多く出品されたのがひとつの特徴。

またコンパクトな〝イライラ棒〟タイプに関心が集まったほか、ガンゲームなどエレメカ機も出品された。しかしこの分野も今回はシールプリント機などAM自販機に押され、従来に比べ新機種がかなり減った。

ウェップシステム

クレーン機だが、通常の爪のほかスコップ、マグネットの計三種類のキャッチ機構のいずれかを選んでプレイする新タイプ**「ロッキーボンバー」**（三人用）を参考出品。

エイブル

回転するら旋状アームを景品棚の輪に引っかけて傾斜させ落とすという四人用プライズ機**「くるりんチャンス」**（四月発売）を展示した。

SNK

「ウルトラ電流イライラ棒パワーアップキット」として、ゴール到達認定証払い出し装置、パトランプ、ミス時のスモーク発生装置の三種類を紹介。

NMK

ミニ版**「電撃イライラ棒チャンス」**（本紙前号「話題のマシン」参照）、ビンゴとルーレットを付加した一人用クレーン機**「マジカルキューブ」**（以上二機種は総発売元のタカラアミューズメント、代理店のテクモ、リバーサービスからも紹介）、ロケットを上昇させ景品棚を傾斜させる四人用プライズマシン**「ロケットキャッチャー」**を出品。

大平技研工業

波形プレートのコースを二本のアームの間を通しながら触れないように進む四人用**「スパークチャレンジ」**（総発売元は亜土電子工業。ユウビスも出品）を披露した。

岐阜特機

九種類の料金設定が可能な四人用景品落とし機**「ファンタジーフィーアスペシャル」**など出品。

コスモテック

上部からランダムに出てくる蛇の頭をハンマーで叩いていく**「出すね～く」**、光線銃による一人用ガンゲーム機**「早撃ちBANBAN」**と**「ハイパー77」**を紹介した。

コナミ

景品棚が前後にスライドする二人用プライズ機**「みらくるすぴん」**（本紙前号「話題のマシン」）を発表。

サミー工業

汽車が煙突から吹き上げるエアーで景品カプセルを宙に浮かせながら運ぶ**「ウエスタンカーニバル」**（トーワジャパンも出品）を紹介した。

サンワイズ

フリッパーのバンパーをラケットとして使い、二人でボールを弾き返し合うIMS製**「エキサイティングラリー」**（テクモとリバーサービスも出品）、エアーで吹き上げられるピンポン玉をシャベルですくってかごに入れる**「スーパーピンポン」**（参考出品）など展示。

ジャレコ

吊り下げ景品にエアー式吸引パッドを押しつけて落とし口まで運ぶ一人用プライズマシン**「プライズタワー」**を参考出品。

セガ社

パックの自動サーブや三個のマルチパックプレイなど新機構を採用したエアーホッケー**「ホッケースタジアム」**、立体映像とブラックライトの演出を加味した三洋電機AVシステム製占い機**「3Dタロット占い」**（参考出品）などを展示した。

タイトー

LEDスロット式のプライズマシン**「そろっとーる?」**、フリッパーとして、バスケットボールをテーマにバックガラス内でもフリッパーでボールを弾くこともできる米国ミッドウェー社製**「NBAファーストブレイク」**、廃棄物処理場をテーマに壊れた自動車や飛び出す犬などを設けた米国ウィリアムズ社製**「ジャンクヤード」**を展示した。

タスコ

六つのゴールにボールを投げ入れる**「シックスフープ」**（本号「話題のマシン」参照）を発表。

辰巳電子工業

手相とテストで体験したい職業や恋愛の行く末をシミュレートする遊び心のある占い機**「どうし手相なるの?」**を披露。

トーゴ

デザインを一新した五人用プライズ機**「ラッキーホルダー2」**、二人用ガンゲーム機で景品を払い出す**「トップスナイパー」**（以上二機種は四月中旬発売予定）、三匹のドラネコにボールをぶつける**「ぶつけてニャ～ンてん?」**（本号「話題のマシン」参照）を発表。

上の写真は「ロッキーボンバー」を発表したウェップシステム

上の写真はＮＭＫ、下は大平技研工業のそれぞれの小間のようす

右の写真は景品落とし機のシリーズを出品した岐阜特機の小間のようす

右はサンワイズの小間で「エキサイティングラリー」などを紹介した部分

右は辰巳電子工業の小間で遊び心を加えた占い機「どうし手相なるの?」の展示

上の写真はタスコの小間で「シックスフープス」など。下はコスモテックの小間で縦型モグラ叩きとガンゲーム機の展示

AOUエキスポで話題のアーケード機

ポンポンクラッカー（真砂工業）　スパークチャレンジ（大平技研工業）　エキサイティングラリー（IMS）　トップスナイパー（トーゴ）　黒ひげ危機一髪（ユージン／ナムコ）　ポケモンボール（バンプレスト）

NBAファーストブレイク（ミッドウェー社／タイトー）　ジャンクヤード（ウィリアムズ社／タイトー）　ホッケースタジアム（セガ社）　チアゴルフ（ユウビス）　ウエスタンカーニバル（サミー工業）　早撃ちBANBAN（コスモテック）

トーワジャパン

フリッパー形式でボールを弾き奥のプレートを倒す「**スラップショット**」、ビューボックスにゲーム性を加えたセガ社製「**のぞいて冒険鏡**」（ソフトは「バッドばつ丸のゴージャスタウン」）を紹介。

ナムコ

ハンマーを使うプライズゲーム機「**スピン・ザ・スピン**」（本号「話題のマシン」参照）、タルに剣を刺す代わりにボタンを押すユージン製「**黒ひげ危機一髪**」、変態度を診断する「**アブノーマルチェック**」を発表した。

バンプレスト

ハンドルを回しランプを走らせる「**ポケモンボール**」、ランプ点灯に対応したボタンを押す「**ポケモン戦士**」、ボールをジャンプさせるビンゴゲーム「**アンパンマンのボールビンゴ**」、ビューボックス「**びっくりかみしばい**」、また参考出品として、LEDじゃんけん式「**カプセルタワー**」、風水の吉凶による占い機「**風水伝説**」（仮称）などを展示。

ヒューマン

電話回線による通信端末としても利用できるものとして、テストでの恋愛診断と他の人とのメール交換などができる「**ワクわくブライダルクラブ**」と、クイズや占いとともに実際の競馬の結果を予想する「**ワク枠パドック倶楽部**」を展示。

ホクセイ

硬貨作動式スポーツゲーム機として、自動卓球練習機「**カットマン**」、スカッシュに的当てゲームを加味した「**スカパラ**」、バスケットのシュートを行なう「**ダンク**」を紹介。

真砂工業

転がってくる玉をキャッチして弾き返し奥のホールに入れる「**ポンポンクラッカー**」、ボールを奥の穴に入れる「**ころがしてビンゴ**」を参考出品。

マルカ

LEDスロットで景品を払い出す「**ドリームナンバーズ**」、二つの盤面で同時に落下する玉を同じ数字ポケットに入れる「**パチツイン**」を出品。

友栄

昭和技研工業製のバージョンアップ版となるスマートボール式「**ストライカー2SC**」と、小型化した「**マッスルジュニアスロット**」（いずれもテクモも出品）を紹介。

ユウビス

スマートボール式のメルシーサービス製「**キッズボウル**」、「**チアゴルフ**」、「**ラインズボール**」、また遊園地をテーマにボールを運ぶ「**ドリームパーク**」、バージョンアップしたクレーン機「**ラッキークレーンDXII**」、ボールを飛ばし合うグローリー機器製「**ワチャワチャ大運動会**」（本号「話題のマシン」参照）など多くの機種を展示した。

ユニコーン

プレイヤーの顔をクロマキー合成でレースカーに撮り込んだ画面で、プレイヤーが体を動かしながら操作するというカナダのビビットグループ製「**ビッグヘッドレーサー**」を紹介した。

上の写真はホクセイの小間にて、「スカパラ」や「カットマン」などスポーツゲーム機施設を３機種展示した部分のようす

上の写真は真砂工業の小間で、「ころがしてビンゴ」などカーニバルタイプのアーケードゲーム機を展示したようす

上の写真は友栄の小間で、昭和技研工業製「マッスルジュニアスロット」や「ストライカー２SC」などの展示のようす

AM自販機

写真シール機を中心にブームを反映して急増

今回のショーでの大きな特徴は、写真シールや名刺、スタンプなどを払い出すいわゆるAM自販機が急増したことで、二十五社から三十種以上もの機種が出品された。その主なものは次のとおり。

「**プリント倶楽部2**」（アトラス／セガ社）＝写真シール機。ディズニーキャラ、撮影年月日入りなどのフレーム追加。

「**シール丸くん**」（シンコーデバイス／エイブル）＝円形の写真シール十二枚一シートで払い出す。「**パロディくん**」（同）＝"証明書"形式の写真カード機。「**プリカラX**」（同）＝カラオケルーム用写真シール機。同機のカラオケ機能付き「DX」と子ども用「**シールくんキッズ**」もある。

「**プリントカメラくん**」（オリエントプランニング／ウェップシステム）＝写真シール機でプリント中にミニゲームも。

「**ネオプリント・スペシャル**」（SNK）＝フレームと背景を選択できる。

「**ネオプリント・マルチ**」（同）＝フレームROMカセット二本搭載。

「**ジョイスタンド・スペシャルバージョン**」（大平技研工業）＝文字入力が可能に。同機を屋外で稼働できるようにした「**JOYJOYプリントハウス**」も紹介。

「**Petattoにがろ〜**」（松下電器産業／九娯貿易）＝顔写真か似顔絵のシールを選択。

「**プリダムII**」（第一興商製、K&U、サミー、ビデオシステムが出品）＝写真シール機。フレームデータはCD−ROM。

「**シールキッズ**」（コダック／サンワイズ）＝持ち込み写真との合成写真シールも作成できる。

「**似テランジェロ**」（オムロン／セガ社）＝似顔絵シール機で、デフォルメの仕方を二種から選択。

「**らくがきプリシ〜ル**」（タカラ／TDS製、タカラAMとサミーが出品）＝ペンタッチ入力で文字

上は「プリクラ２」の新バージョンを紹介したアトラスの小間

上の写真はセガ社の"メイキング倶楽部シリーズ"展示部分

上はエイブルの小間で６タイプのシールプリント機を紹介

や絵を書き込める写真シール機でミニサイズ。同機の姉妹機「**らくがきRAKUEN**」（日本システムが出品）もある。

このほかバンプレストが「プリント倶楽部」のフレームに「たまごっち」キャラを使った「**たまごっちプリクラ**」（本体でのレンタルのみ）を出品。

写真シール機以外のもので新作は次のとおり。

「**マイスタンプ**」（カプコン）＝似顔絵またはイラストのスタンプを作成。文字入力もできる。

「**コロッPi**」（セガ社）＝イラストや模様のローラー式ミニスタンプを作成。参考出品。

「**プリクラなな倶楽部**」（オカセイ／アトラス）＝ネームシール作成機。

「**プレートメモリー**」（ビスコ）＝顔写真のプラスチックプレートをキーホルダー付きで作成。持ち込み写真との合成も可能。参考出品。

上の写真はサミー工業の小間で多数のメダルゲーム機を展示

メダルゲーム機

演出や外観に工夫加え バージョンアップ中心

この分野は新しいコンセプトが依然出てこない状況の中で、大型機はディスプレイや演出などを工夫し目先を変えていく方向での開発が主流となっている。また多人数用でもコンパクト化する傾向も見られる。一人用はほとんどがバージョンアップ版となっている。

エイブルは、カード七枚で役を作るTVポーカー「**海でポーカー**」、演出画面を加味したTVバカラ「**バカラスペシャル**」を紹介した。

大平技研工業は、ボーナスチャンス設定に特徴がある四人用ルーレット「**レイズアップ**」を出品。

カプコンは、TVルーレットにより「ストII」キャラが格闘する「**スーパーメダルファイターズ**」を参考出品した。

コナミは、実際に水を入れた水槽の中でボールが舞う八人用ビンゴ「**アクアツイスター**」、十人用プッシャーゲームで液晶画面スロットを加えた「**ドラゴンパレス**」、グレードアップした八人用競輪ゲーム「**ハイパー競輪ジャックポット**」（参考出品）を披露した。

こまやは、一人用のメダル枚数当てゲーム「**なんまいあるかな?**」、四人用ルーレット「**ファンタジーワールド**」を披露。いずれもバージョンアップ版でコンパクト化。

サミー工業は、ルーレットを加えたメカスロット「**ファイヤートレイン・ザ・ウエスタン**」と「**ロイヤルベガス**」、ポーカーの役を作る同「**インディアンファイル**」、パチンコ式「**パーラーマスター2**」と「**パチパチレインボー**」のほか、メダルを下部ルーレット上に落とすもので、回転しながら落ちるようすを反射鏡で前方に映し出すという演出に凝った「**ローリングアドベンチャー**」（参考出品）など多数出品。

サンワイズは、TVスロット&ルーレット「**マジカルトレインジュニア**」を披露した。

シグマは、三種のビンゴゲームができる十人用「**クリスタルビンゴ**」（参考出品）、メカスロット「**ホットセブンズ**」と「**ドリームキャッチャー**」、従来ソフトを数種類内蔵し選択プレイできる「**ミッドスラント・マルチゲーム**」シリーズなど多数出品した。

セガ社は、英国JPM社メカスロットシリーズ第四弾で、すごろくの要素を加えた「**ポパイ**」を参考出品。

タイトーは、ピン盤面と液晶スロットを付けた二人用プッシャー「**ヒロインズメモリー**」を出品。

トーワジャパンは、パチンコとプッシャーを合体させたアイビス製の一人用「**ベガスパーラージュニア**」を展示した。

ナムコは、火山噴火をモチーフにした四人用ルーレット「**ドッカーンマウンテン**」を披露。

日本システムは、液晶スロット付き一人用プッシャー「**ダンクショット**」（イーグル製）を展示。

バンプレストは、TVスロット「**リーチDEバトル**」を参考出品。

ユウビスは、パチンコ式「**ニュースーパーフィーバーII**」を参考出品。

水槽を使ったコナミ「アクアツイスター」

左の写真はトーゴが実物展示したS&S社製「フロッグホッパー」

ナムコが実物展示した「ジクレトロン」（上）と「タンクウォーズ」

乗物機・遊園施設

シール付き定置型増加 海外製中型施設に関心

小型乗物機分野は市場の低迷が続いているが、各メーカーの開発意欲は衰えておらず、とくに今回はシールプリント機を内蔵した定置型乗物機が増えた。また遊園施設分野も、トーゴとナムコが新中型機を実物展示したほか、写真パネルで各種展示された。

朝日エンジニアリングは、約三メートルの直線レールをUターンで数回往復するレール走行式「**Uターントーマス**」（参考出品）、内部が広い四人乗り定置型「**アイアイぽっぽ**」を出品した。

SNKは、六人乗りの米国ファルコナー社製映像シミュレーター「**MFX3000**」を展示。

カプコンは、顔写真と写真立てを払い出す機能を追加した定置型「**マジカルパンプキン2**」（ホープのOEM）を出品。

コナミは、ゲーム操作付き映像シミュレーターにTVドライブゲームソフトを組込んだ「**GT−クラブ・バーチャルギアタイプ**」を参考出品。

泉陽興業は、定置型乗物機に接続する写真シール作成機「**ライド倶楽部**」（サンワイズ製）を採用した「**忍たま乱太郎ライドクラブ**」を紹介。

創遊は、米国リチャードクレイン社の各種アトラクション企画、タップス製ファンハウス「**フリーザーキッチンパニック**」、

上は朝日エンジニアリングの小間で「アイアイぽっぽ」などを展示

上の写真は泉陽興業の小間で「忍たま乱太郎」などを出品

創遊の小間ではタップス製品やアトラクションの企画を紹介

AOUエキスポでの主な小型乗物

丸山工芸社製お化け屋敷などをパネルで紹介。

トーゴは、五人乗りシートが高さ六メートルまで上昇後、上下動を繰り返しながら落下するという米国S&S社製遊園施設「フロッグホッパー」を実物展示。また数種類の施設を組合わせた企画「バリューアトラクション・プロジェクト」を提案。さらに同社"キディゾーン構想"の機種として「キディプレーン」、「キディコースター」、「キディサイクル」、「キディステージ」を紹介した。

ナムコは、アームに取り付けた自転車に乗り人力で三百六十度回転する米国GKR社製スポーツアトラクション「ジクレトロン」、バッテリー式戦車に乗り他の戦車とボールの砲弾を撃ち合うという米国REエンタープライズ社製施設をナムコバージョンに改造した「タンクウォーズ」をそれぞれ参考出品した。

日邦産業は、バッテリーカーの二人乗り「ライオン」「ペンギン」、サンアップ製定置型「ハローキティ」「バッドばつ丸」、またFRP製ボート「ホエールくん」のほか、乗物機に接続するシールプリント機も紹介。

バンプレストは、シールプリント機構付き定置型「それいけ！アンパンマン・フォトスタジオ」（ホープのOEM）、ミニ定置型「いけいけトーマス」を出品。

ホープはOEM製品のほか、フレームが選択できるシールプリント機能を追加した「マジカルトレイン2」を発表。

上の写真はホープ、下は日邦産業の小間のようす。両社とも定置型やバッテリーカーなど小型乗物機を多数展示した

部品・景品・その他

消費税対応型の開発も 景品は多種多様化進む

部品関係は使いやすさを求めて改良が重ねられている。景品類はプライズ機の多様化に伴いより多彩な品揃えが進んでいる。

旭精工は百円と十円硬貨の2ウエイで消費税対応型セレクター「AF922E」、ホッパー「CH800」「SA595」などを展示。

三和電子は新型ボタンや操作盤のほか、オムロン製集計管理システム「PiPoPa」を紹介。

セイミツ工業は、特定機種対応の部品類を展示。

セガ社は両替／メダル貸機「NEW・DPシリーズ」四機種を出品。

ユウビスは、ゲーム機に接続し料金を十円単位で設定でき硬貨（百円）投入でお釣りを払い出すという消費税対応の「つり銭くん」を紹介した。

このほか自販機として、ウェップシステム「くるくるトマト」、セガ社「スイートラップ」、バンプレスト「カプセルタワー」、メキシコ「FDV-8B」、友栄「兵隊さんの綿菓子機」などが出品された。

景品類は、アミューズ、浦山商事、エースインターナショナル、エイコー、システムサービス、スクラッチ、中部商事、東上物産、トムトム、ミユキ工芸、メキシコのほか、各メーカーからも多数展示された。

右は旭精工の小間で新タイプのセレクターやホッパーなど紹介

K&Uは中古機オークションのほかシール機や景品類なども展示

三和電子の小間では部品類とともに集計管理システムをアピール

リバーサービスはオリジナルパーツ類を中心に各社アーケード機も

TVゲーム音楽 CD6タイトル

セガ社、タイトー含む5社

ビデオシステム「ソニックウィングスリミテッド」、セガ社「スカッドレース」、タイトー「ランディングギア」「サイキックフォース」、SNK「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」、アリカ「ストリートファイターEX」の各業務用TVゲームの音楽CDが、それぞれ発売となっている。

まず「ソニックウィングスリミテッド」は、オリジナルバージョン五十五曲とSEコレクションとともに、ボーナストラックとして真尾まおが歌う二曲を収録。うちオリジナルバージョンの中には従来の「ソニックウィングス」シリーズの主な曲も含まれている。サイトロンレーベル「150」シリーズで、ポニーキャニオンから一月十八日発売。価格千五百円。

「スカッドレース」はサウンドトラックとして「モデル3」基板に入れる前のオリジナル曲のすべてと、エクストラトラックとして四台のレーシングカーのエンジン音などSEを盛り込んだ同基板からの音楽を収録。フューチャーランドレーベルで東芝EMIから、価格千八百円で二月十九日発売となった。

「ランディングギア」は「サイド・バイ・サイド」とセットになったCDで、オリジナルサウンドに加え、作曲者SHUによるリミックスバージョンも収録。またライブバージョンや同CDだけのイメージソングなども含まれている。タイトーのZUNTATAレコードから二月二十八日、価格二千五百円で発売となった。

「サイキックフォース」は、既にリリースされている同名CDからのボーカル曲と、影山ヒロノブが歌うPS版のオープニングやエンディング曲をフルコーラスバージョンのほか、収録十曲すべてのオリジナルカラオケも入っている。これもZUNTATAレコードから二月二十八日、価格千五百円で発売となった。

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」は、SNK新世界楽曲雑技団の演奏によるもの。"餓狼伝説"シリーズでの新曲を中心に、同ゲームキャラの"テリー"と"ギース"のテーマを新しくアレンジしたバージョンを収録。このほか声優のボーカル曲として、"ブルーマリー"役の生駒治美、"不知火舞"役の曽木亜古弥が歌う曲も入っている。ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで三月五日、特製インデックス付きで価格二千五百円で発売となった。

「ストリートファイターEX」は、同ゲームのステージテーマ音楽十三曲をフルアレンジバージョンで収録したもの。うち三曲は、昨年リリースされたCD「エスケープゴート」の音楽の中から主なものを新しくアレンジし直したバージョンとなっている。またアレンジするに当たり、各キャラクターのテーマ曲のフィーチャーを採り出し、これに多彩なミュージシャンが味付けをしており、ヘビーな曲からフラメンコまでバラエティーに富んだ内容に仕上げている。これもサイトロンレーベルで三月五日、価格二千五百円で発売となった。なお同CDは初回のみ、スーパーピクチャーCDとなっている。

タイトー「X2000」ベスト20 12月分

	前回	タイトル	アーチスト
1	9	PRIDE	今井美樹
2	1	これが私の生きる道	Puffy
3	2	恋心	相川七瀬
4	—	SHAKE	SHAKE
5	31	Can't Stop Fallin' in Love	globe
6	—	a walk in the park	安室奈美恵
7	—	STEADY	SPEED
8	33	激情	工藤静香
9	5	アジアの純真	Puffy
10	13	クラシック	JUDY AND MARY
11	10	鏡のドレス	酒井法子
12	8	Yellow Yellow Happy	ポケットビスケッツ
13	6	BELOVED	GLAY
14	3	Save your dream	華原朋美
15	—	未来へのプレゼント	中山美穂 with Mayo
16	20	NOW AND THEN～失われた時を求めて～	MY LITTLE LOVER
17	4	SWEET 19 BLUES	安室奈美恵
18	7	SWALLOWTAIL BUTTERFLY～あいのうた～	YEN TOWN BAND
19	79	Alone	岡本真夜
20	11	田園	玉置浩二

小山祥之のAOUアミューズメントエキスポレポート

ゲームは進化しているが 業務用の弱体化が目立つ

小山祥之(こやま・よしゆき)
1965年徳島県生まれ、中京大学法学部卒。学生時代からゲーム研究家として活動。㈱タイトー勤務を経て、現在はゲーム制作、書籍執筆などに携わっている。

AOUエキスポ97について、私の感じたままをレポートします。

幕張メッセの会場を昨年と同じ三ホールを使っての開催でしたが、派手にアピールするような新製品はなく、目立つのは景品ものばかりでした。毎年いろんな流行マシンが出品されて注目を集めてきていますが、最近は特にジャンルや傾向性の画一化が進んでいるようで、今回のショーでもそのように感じました。その中で主なTVゲーム機などについての私の感想を以下に述べます。

まず**ナムコ**は、「アルマジロレーシング」を披露。このゲーム自体はオフロードレース的だが、トラックボールによる操作感覚がとても新鮮に感じた。操作方法としてはかなり古くから使われてきているものだが、久しぶりにひと汗かけるゲームに出会えた。

「鉄拳3」は人気格闘ゲームの続編で、グラフィックはきれいになったが、内容的には「2」との差をあまり感じなかったのは気のせいでしょうか。戦っているというより、踊っているように見えるのが、ちょっと気がかりだ。

「子育てクイズ・マイエンジェル2」は、今度は双子を育てるという設定になり、本当に育つまで遊ぶと疲れそうなゲームだが、面クリア時の演出は愉快だ。

「ポケットレーサー」はSC向けレースゲームだが、このくらいのミニサイズだと設置場所をあまり選ばず、小規模ゲーム場向けにも良いかもしれない。ここ数年筐体も小型店を視野に入れない大型化傾向にあるが、設置面積による効率を考えれば、小型機のほうがオペレーターには望まれているはずであり、コンパクトな筐体のものにかなりの需要があるのではないだろうか。

このほか性格診断機的な「アブノーマルチェック」も出品しており、ナムコの占いゲームのセンスには毎回びっくりさせられる。

セガ社のブースは、「バーチャファイター3」に大変な人だかりが出来た。前回のショーに比べると、今回は盛り上がりに欠けていた。

サッカーゲーム「バーチャストライカー2」は、巧妙なカメラワークによる中継を見ているような視点の変化が気持ちよく、よく研究していると感じた。対戦プレイも結構楽しいが、だれとでも対戦するという雰囲気が店舗に作り出せるかどうかは疑問である。また音響的な臨場感が弱かったのもひとつの課題。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」はホラーガンゲーム。どろどろした建物内でゾンビが次々と出てくるという雰囲気がうまく表現されている。

また、すでに発売されている製品では「ぷよぷよSUN」「コラムス97」などを出品。これらは比較的人気のあるシリーズではあるが、「97」は初期の作品より地味になった感じがする。このほか占い機「ざ・たろっと」は目立たない展示であったが、そのディスプレイに不思議な雰囲気があった。展示会では派手さやすごさだけが注目されがちだが、同社ブースでは今回、地味な中にも表現力の巧みなゲームが多かったように感じた。

SNKは「NEO・GEO64」のデモ展示をしたが、まだ具体的な形でなくイメージ映像のみだった。音楽演奏人形「BOF」は、展示物としては面白い。

ゲームのほうは、SNK開発作品は「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」などに絞られ、少なかった。容量やゲーム内容の複雑化などにより、開発ペースが落ちているように思われる。ただ「ネオジオ」登場からすでに七年たつというのに、今も同じハードスペックで客が付くソフトが出ているのは、すごいことだと言えよう。今後こういう息の長いシステムを生み出すことができるかどうかわからないが、同社新ハードには期待が持てる。

また同社扱いのアタリゲームズ社「マキシマムフォース」は、画面展開がスローで、じっくり楽しめるガンゲームだ。

ビデオシステムの「ソニックウィングスリミテッド」は、このシリーズで久しぶりの縦画面。やはりこれまでの横画面縦スクロールシューティングより良い。ただゲーム内容はオーソドックスで少し寂しい感じだ。

カプコンは今回、動員密度では最高のブースだった。「ストリートファイターIII」は、キャラが大幅に入れ替わったという意味では新しくなった感じだが、従来シリーズと違い筋肉質で怖いキャラ中心になったためか、どうも親しみがわかない。

「ヴァンパイアセイバー」は魔物の世界の格闘というイメージなのに、これは逆に人間味のあるキャラが増えてソフトな内容となり、人気も「ストIII」より上のように感じられた。未完成の部分も多かったが、キャラの動きも豊富で期待できそうだ。また「バトルサーキット」は、海外受けしそうな横アクションだ。

タイトーの出品の中心は「電車でGO！」。その珍しさが注目され、鉄道マニア受けしそうなゲームと言っては失礼だが、こういったものをあえて商品化したことに感動した。電車の一番前から景色が見られるのも面白く、今後他の鉄道路線が次々と採用されればなお楽しみ。店に一台はあってもよい機械だと思う。

「アルカノイドリターンズ」は十年前にヒットした作品の続編。ブロック崩しは考えてみれば十年ごとにヒットしているが、同機はきれいに仕上げてはいるものの、爆発的な面白さを感じるほどでもない。

「まじかるで～と・卒業告白大作戦」も続編。登場キャラは癖のあるポリゴン絵で抵抗があるが、途中のミニゲームには面白いものがある。このほか「Gダライアス」もシリーズものだが、派手にしようという勢いだけは見られた。派手なゲームは見ていて面白いが、実際に遊んでみたいゲームは、そうではなく楽しいゲームではないだろうか。

アトラスはブースの表に「プリント倶楽部2」を並べ、TVゲーム新作「怒首領蜂」は外から見えない奥のほうに展示。これは派手なシューティングだが、画面がごちゃごちゃしていて、プレイしていて疲れるゲームだと思った。

データイーストの「マジカルドロップIII」は、コミカルさが増しキャラも増えた。「クイズおまえにPiponチョ！」はクイズ中心で面白いが、よく分からないセンスのもので理解に苦しんだ。

ジャレコ「オーバーレブ」は、オーソドックスなドライブゲームで寂しいものがある。麻雀ゲームでは定評が出てきただけに、麻雀以外のゲームにも開発力を期待したい。

カネコの「ユキブタマン―P」は、地面の雪を集め攻撃するという古いタイプの固定画面アクションだが、案外面白い。ただステージの変化に乏しいのが気になる。また「さるかにハムぞう」はそれなりに楽しいブロック崩しだが、各面に時間制限を設定してあるのは厳しすぎる。

コナミの「ハングパイロット」は、ハングライダーの操作としては違和感があり、機械にもう少し体重をかけながら操作できればリアルになると思われる。よく出来てはいるが、目新しさは感じなかった。

「とべ！ポリスターズ」は、画面の奥行きをうまく使い立体的に見せる画面構成が絶妙で楽しい。ただ画面が明るすぎるように感じるのと、家庭用っぽい作りが残念。

「ときめきメモリアル・おしえてユア・ハート」は占いに近い部類になると思うが、この部類では珍しく男性客を主ターゲットとしていることが注目すべき点だろう。客層を選ぶが、一部で人気が出そうだ。

「オペレーション・サンダーハリケーン」は、ヘリで空中から攻撃し画面が目まぐるしく移り変わるという従来にない展開のガンゲーム機で、その迫力に感動した。

このほか新CG基板「COBRA」を使ったデモがあったが、ゲームは実際に遊んでみてどれだけ楽しいかにかかっているので、その意味での期待を持ちたい。

バンプレスト「クイズ！美少女戦士セーラームーン」は、キャラがかわいく描かれ、コミカルに進んでいく内容に好感が持てた。

アタリゲームズ社「メイス」は、戦い方もキャラの動きも面白い剣術格闘で国内製品とは少しセンスが違うが、それでも最近の画一化傾向を示したものとも言える。

ビスコ「女流将棋教室」は実践的な将棋ゲーム。

エイブルが展示した「オリエンタルレジェンド」は異国的なイメージだが、変な雰囲気のアクションゲームだ。

以上のほか、**ユニコーン**「ビッグヘッドレーサー」は、操作する人の顔がゲーム画面に登場するドライブシミュレーションで愉快なもの。また**辰巳電子**「どうし手相なるの？」は手相占い機で、診断中に結構楽しませる。なおプライズマシンや乗物機などTVゲーム以外の分野でも意欲的な作品があるが、ここでは割愛させていただく。

かつての主役は

ゲームは毎年進化しているが、近年は業務用TVゲームの弱体化が進んでいるのも確かだ。シリーズものだけに頼る傾向や、業務用として特筆すべき点も見当たらないまま家庭用への移植を前提とした作りのゲームの多さが目立つ。そのためか特殊な筐体や表示方法、そして縦画面ゲームすらも敬遠するかのようになっている最近の状況を見ると残念に思う。

常に新しい技術を採り入れ、その作品を店で稼働できること、わずか百円で気軽に遊べることなどの点に業務用の優位性があったはずだが、最近はまるで家庭用の公開試作品を見ているかのようなものが多い。各社それぞれの思惑があってのことだろうが、ゲーム場の経営者や客が望んでいるのは、ゲーム場でしか味わえない娯楽と興奮ではないだろうか。このままではプレイヤーは、家庭で遊べるゲームをわざわざゲーム場で何度も遊ぶということはしなくなっていくだろう。

今回のショーでは、これまで業界の主役だった、そして今も主役であるはずのTVゲーム機が片隅に追いやられているかのような錯覚さえ感じた。それは、とくに「プリクラ」に代表される"小物グッズ製作マシン"と言えるAM自販機の多さが目立ったことによるものだ。ゲーム場はこれから娯楽施設でなく"景品販売場"としてその使命を変えていくことになるのだろうか、という不安さえよぎるような傾向を示した。

ヒット作品が出るとその類似製品が雪崩のように作られるが、多くの同じ種類の製品が受け入れられるだけの市場は存在しない。また一方でヒット作を真似る製品開発が半ば常識のように考えられているが、それはコピー業者と変わらない行為ではないだろうか。ヒット作が市場に受け入れられている理由を分析した上で、独自の新製品を作ることができるくらいの力を持ってほしいものだ。

ここ十年ほどでTVゲーム自体は社会的に認められるまでになったが、それを設置しているゲーム場はまだ一部で悪いイメージを抱かれ、風俗営業店として規制を受け続けている。この状況が今後変わっていくのか、このまま続くのかは分からないが、この産業および文化を発展させていきたいというのが、業界のだれもが抱いている共通の願いであろう。

NEO プリント Multi™

ネオプリントマルチ

ローコスト&ローメンテナンス、そして高収益。
大好評をいただいている《ネオプリシリーズ》に、大物ルーキーの登場です!

ネオプリントマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

カセットが2本使えるから、よりタイムリーに、ロケーションに合わせたネオプリカセットが使えます。

カセット1
カセット2

貴店のネオプリントを、ネオプリントマルチに変身させる改造キット(仮称)も登場予定!

《ネオプリシリーズ》のいいとこ、そのまま。
◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式
◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能
◆信頼性の高いロール式プリンターを採用

カスタム・フレーム(受注生産フレーム)

ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

●使用電源:AC100V±10 (50/60Hz) ●消費電力:260W ●本体重量:134kg
●本体外形寸法(mm):幅680×奥行1227×全高1925

ネオプリカセット新作フレーム情報

好評発売中

スプリングバージョン

ネオプリ・ネオプリマルチ対応カセット

注目度バツグン!インカムUPに最適のカーテン付き!!

卒業、入学、ホワイト・デーにお花見と、春は出会いと別れのドラマチックシーズン。そんな季節にぴったりのフレームが満載!あなたのロケーションに春を運ぶカセットです。

★★ 魅力たっぷりのフレームが満載のネオプリカセットが、続々と登場します。ご期待ください! ★★

スーパーネオ29-CP (POPカードタイプ)
スーパーネオ29-CS (スタンダードタイプ)

スーパーネオ29キャンディ

●29インチCRTカラーモニター搭載●使用電源:AC100V±10V(50/60 Hz) ●消費電力:120W ●重量:94kg ●外形寸法(mm):幅710×奥行890× 全高1,717

カラーは6種類

ネ オ ミ ニ

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

近日発売予定 人気のSNKゲームグッズ最新作! NEOMINI専用

SNKオリジナル

ネオジオウォッチセレクション

60個入り 5種類 OP価格27,000円

ゲームファンなら一目瞭然のデザイン。そうでない人にもアピールできるファッショナブルなアナログウォッチです。●パッケージサイズ:約6.5×4×3cm © SNK 1997

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

「ゲームワークス」

ブラジルでの展開決定

グループポ・ムルティプラン社と提携、年内開業

米国セガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長兼COO）は三月四日、ブラジルの大手商業施設ディベロッパーであるグループポ・ムルティプラン社（ホセ・イサック・ペレス会長兼CEO）と提携、ブラジルで新タイプのゲーム施設「ゲームワークス」を展開することになった、と発表した。

「ゲームワークス」はセガ社、ユニバーサルスタジオ社、ドリームワークス社の三社合弁会社であるセガ・ゲームワークス社の中心となる事業で、三月十五日にシアトルで開業した新タイプのゲーム施設「ゲームワークス」など展開していく。「ゲームワークス」は五月にラスベガスで、今夏カリフォルニア州オンタリオで開業する予定で、二〇〇〇年までに世界中で百ヵ所まで増やす予定。

ブラジルではセガ・ゲームワークス社とグループポ・ムルティプラン社が協力して新会社を設立、新会社にブラジルでの「ゲームワークス」に関する独占権を与える。この新会社は九七年末までにリオデジャネイロで、最初の「ゲームワークス」をオープンし、その後ブラジルで順次開設していく予定になった。

グループポ・ムルティプラン社は三十五年の間にブラジルとポルトガルで十ヵ所のショッピングセンターを開発、さらに増やしていく予定。同社のハイセンスな開発業務を評価して、米国以外で初の「ゲームワークス」合弁相手に決まった、とセガ・ゲームワークス社のスキップ・ポール会長兼CEOは語っている。

ドイツーIMA97入場者

業者のみ1.3万人

ギャンブル機中心の国内市場

ドイツの遊技機展、IMA97（一月二十二―二十五日、フランクフルト）は、一日早く開催された英国ATEIと日程が重なったが、四日間で一万三千二百七十四人の登録入場者を集めた。登録入場料は一日券で六十五マルク（約四千八百円）で業者のみの入場料だ。

ドイツの遊技機業界はいわゆる壁かけ式回転盤のスロットマシン（日本ではロタミントと呼ばれたりする）が主流で、この点で英国とよく似ている。ギャンブル機はこのほか、英国AWP機と同じようなスロットマシンや、TVカードゲーム機など生産しており東欧市場へも進出している。

AMゲーム機もあるが未成年者が入場できないギャンブル機設置店にあることが多く、売り上げはさほど伸びないとされている。IMAではノバ社が、米国ウィリアムズ/ミッドウェー社「クルージン・ワールド」、アタリゲームズ社「サンフランシスコ・ラッシュ」、ナムコ「アルペンレーサー2」、セガ社「スキースーパーG」など出品。日系ではセガ社が「スカッドレース」などを、ドイツコナミ社が「GTIクラブ」など出品した。

今回の特徴はタッチスクリーン式卓上型のクイズマシンがいくつか出品され、ブームを予感させたことと、インターネットがらみの製品が出品されたこと。反対にフリッパーやジュークボックスは勢いを失っている。

主催者によると登録入場者の内わけは、国内からが七二%、ドイツ以外が二八%（これは五十八ヵ国にわたり、うちヨーロッパは六三%）で、前回とほぼ同じ。全体の九一・五%がビジネス目的だけだったとしている。

ナムコ欧州のFEC

ドイツでも好調

年齢制限など厳しい環境で

ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社（NOEL、本社英国ロンドン、マイク・ネビン社長）は三月上旬、昨年十二月ごろドイツでオープンしたFEC「ワンダーパーク」が、ドイツの厳しい環境にもかかわらず好調だと伝えてきた。

ドイツ初のFECとなった「ワンダーパーク」（約千五百平方㍍）は、エッセン郊外のオーバーハウゼンに出来た映画館複合施設「アリーナ・オーバーハウゼン」とつながる形で開設され、二フロアで構成されている。

娯楽施設に関するドイツの法制度は欧州で最も厳しく、このため①TVガンゲーム、暴力テーマのゲームは置いておらず、②十八歳未満の者は、たとえ家族連れであっても入場できない。このためFEC（ファミリー・エンタテイメントセンター）と言っても、ドイツではその性格はやや異なることになる。

六レーンの「ボウリンゴ」、十二台のバンパーカーコーナーのほか、TVドライブゲーム、「アルペンレーサー」などのTVスポーツゲームなどそれぞれのテーマに沿った形で配置した。リデムプションゲームはなく、またなにか払い出すような機械もない。

オーバーハウゼンの「ナムコ・ワンダーパーク」

英国バーチャリティ社

経営危機表面化

VRゲーム機の先駆的メーカー、英国バーチャリティ・グループ社（本社レスター）が二月末、経営危機を表面化させた。同社の株式はロンドン株式取引所に上場されているが、取引停止となった。負債は約七百万ポンド（約十四億円）。

同社は八七年設立。九三年に株式を上場した。株式取引所は同社の買い取りなどの可能性を探っているが、フィリップス社などは買い取らないとしており、事実上倒産する可能性が強い。

米国任天堂「N64」

150ドルに値下げ

ソニー「PS」と本体価格並ぶ

任天堂の米国子会社、ニンテンドー・オブ・アメリカ社（本社シアトル郊外、荒川実社長）は三月十七日、家庭用「ニンテンドウ64」をこの日から約百五十ドルに値下げする、と発表した。

同社は「ニンテンドウ64」を昨年九月、米国、カナダで約二百ドルの小売価格で発売、五ヵ月間で二百万台売り切っているが、日本に続き北米でもさらに普及を図るため大幅な値下げを実施することにしたもの。

本体価格では「PS」の約百五十ドルと並ぶことになる。

米国アクレイム社が

LT社売却処分

業務用コインオプ社は残す

米国アクレイム・エンタテイメント社（本社ニューヨーク州グレンコーブ、グレゴリー・フィッシュバッハ共同会長兼CEO）は三月六日、アクレイム・リデムプションゲームズ社（元レーザートロン社、本社カリフォルニア州プレザントン）を、カリフォルニア州の投資グループ、RLTアクジション社に売却すると発表した。売却金額は六百万ドルとのこと。

レーザートロン社はもともとアーケードゲーム機メーカーで、リデムプションゲーム機の開発により業績を伸ばし九四年六月NASDAQ（ナスダック）に株式を公開したが、九五年三月にアクレイム社に買収された。同社の社名はアクレイム/レーザートロン社となった時期もあるが、アクレイム・リデムプションゲームズ社と改称した。

なおアクレイム社では業務用メーカー部門として、アクレイム・コイン・オプ・エンタテイメント社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、ノーム・ピーターメーヤー社長）が九四年に発足、業務用TVゲーム機の開発を手がけており、これは継続するとのこと。

International Trade Show

Show	Date
Theme Parks & Fun Centers (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
World of Entertainment (Prague, Czech)	May.1-3
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
Victorian Amusement Machine Expo (Melbourne, Australia)	May.15-16
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Electronic Entertainment Expo [E3] (Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug. 1-3
Asia Amusement & ITPE (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep. 25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
World Gaming'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orland, U.S.A.)	Nov. 19-22

話題のマシン

独特の操作によるＣＧ２画面で飛行
ハンググライダー
コナミから「ハングパイロット」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、新タイプのＣＧハンググライダーゲーム機「ハングパイロット」が、三月下旬発売となった。

これはハンググライダーに乗って大空を飛行していくもの。三十三インチＴＶモニターを二つ搭載し、前方と下方の景色を映し出す。プレイヤーはラダーステップ上に立ち、左右へスライド回転させながら、左右への旋回をコントロール。またキャビネット上部に支えられた大きなバーを両手で握り、引くとスピードがアップし、押すとダウンする。

コースは初級のリゾートアイランド、中級のワイルドバレー、上級のスペシャルと三種類あり、いずれかを選択。山頂から走って大空へ飛び出し、岩場などにぶつからないよう進んでいくが、前方画面だけでなく、下方画面で地形を把握し、表示される注意メッセージなどを見ながら操作しないとスムーズに飛行できないようになっている。なおバーを引くほど急降下し加速するので、地面に近づきながら飛ぶとラップタイムの向上につながる。タイマー内にチェックポイントを通過すれば、次のステージへ。画面視点の変更も可能。画面にはスピードとタイマーなどを表示。ＯＰ価格百九十八万円。

ハングパイロット

バスケットカーニバル機
6つのゴールに
タスコの「シックスフープ」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、カーニバルゲーム機「シックスフープ」が三月上旬発売となった。

これは一人用のバスケットボール投げゲーム機。前方にゴールリングが上下二段に三つずつの計六つが設置されており、ボールを投げて六つのリングのすべてに入れると、七十五ミリの円筒カプセル景品が払い出される。

タイマー制で二十秒から九十秒までの間で数段階に設定可能。またゲーム内容もノーマルとハードといずれかに設定できる。ノーマルは同じリングに何回入ってもよいが、ハードでは同じリングに二回入るとそのリングに入ったという成功結果が取り消しとなり、再び入れなければならなくなるというもの。

手前中央に景品ディスプレイがあり、景品をけい光灯で照らし出しアイキャッチ効果がある。ＯＰ価格七十九万円。

シックスフープ

叩きボール回転
「スピン・ザ・スピン」
ナムコから「ゴジラメリー」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、アーケードゲーム機「スピン・ザ・スピン」が三月下旬に、また定置回転式乗物機「くるくるゴジラメリー」が三月中旬にそれぞれ発売となった。

「スピン・ザ・スピン」は、備え付けのハンマーでパッドを叩くだけのシンプルなエレメカゲーム。

盤面には円形の大きなレールがあり、パッドを叩くとその力量に応じてボールがレールの内側に沿ってグルグルと右回転し、止まった時の回転数を競うもの。ボールとともに電光も走るので、回転のようすがよく分かる。

ゲームモードに二種類あり、力一杯叩いて回転数を上げ、一定回転数以上で景品（百五十ミリカプセル）を払い出す〝力自慢ゲーム〟と、表示された回転数と同じになるよう力を加減する〝ピタリ当てゲーム〟を設定。いずれも二回挑戦する。価格五十万円。

「くるくるゴジラメリー」は、ゴジラ、キングギドラ、モスラの幼虫を配した三人乗りで、上部には新モスラ成虫をディスプレイしたデザイン。

うちゴジラとキングギドラにはハンドルが付いており、左右へ回すと、円形テーブル全体の回転とは別に、独自に左右へ回転するようになっている。またボタンを押すと、その怪獣の雄叫びが出て雰囲気を盛り上げる。なおモスラ幼虫には大人も乗ることができる。価格百六十万円。

スピン・ザ・スピン

くるくるゴジラメリー

話題のマシン

ＣＧガン「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」
場面展開が分岐
セガ社からＤＸとアップライト型で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル2」基板使用の二人用ＣＧガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」が三月末に発売となった。

これは不気味で巨大な館に潜むゾンビやモンスターを銃で撃退しながら、捕らわれている人々を救出し、最後にゾンビを支配する〝キャリアン博士〟の悪の陰謀を暴くというもの。

最初に捕らわれた人々が脱走しプレイヤーに助けを求める（字幕で表示）が、ゾンビに次々と殺されていくというプロローグがあり、ゲームはホラー映画タッチでストーリーを追いながら進んでいく。プレイヤーは備え付けのピストルを持ち、弾丸を補充しながら狙撃していくが、倒した敵や一定条件で異なるルートを進むというストーリー分岐方式になっているのが特徴。敵の中にはチェーンソーなど武器を持つ怪物もいて攻撃してくる。撃破すると血や肉片が飛び散るなどリアル。ゲームはライフ制。

標準価格は大画面型ＤＸタイプが百四十八万円、アップライト型が七十四万円。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（ＤＸ）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（アップライト）

タイトー「Ｆ３」ソフト
２人協力し崩す
「アルカノイドリターンズ」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「Ｆ３パッケージシステム」によるブロック崩しゲーム「アルカノイドリターンズ」が、三月二十一日発売となった。

これは前作「アルカノイド」を大幅グレードアップしたもので、画面の絵柄が一新されてグラフィックが向上し、二人同時協力プレイも可能になった。基本的な操作は前作と同じで、ダイヤルスイッチとボタンを使う。

アイテムも十種類に増え、シューティングが可能になるレーザー発射、ブロックを貫通する〝メガボール〟、光線が伸びてボールを打ち返すものなどがある。また当たるとメロディーが流れるブロックや、中のアイテムが分かるクリスタルブロック、顔だけのボイスブロックなども出現。画面のすべてのブロックを破壊するとステージクリア。全部で百ステージある。

カートリッジＯＰ価格八万八千円。

アルカノイドリターンズ

ボール投げカーニバル機
ドラネコを退治
トーゴ「ぶつけてニャ〜ンてん？」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、アーケードゲーム機「ぶつけてニャ〜ンてん？」が三月中旬発売となった。

これは子ども向けの同社〝チャイルド・カーニバルシリーズ〟第二弾で、ボール投げゲーム。

前方の盤面に積み上げた木箱があり、うち三つの木箱からそれぞれドラネコが体を出し、こちらをにらみつけている。プレイヤーは手前のボックスの中から次々とボールを取り出し、ドラネコにぶつけていく。ドラネコは下段二匹が一点、上段の一匹が二点。タイマー制で終了後、力量が三段階に評価され表示。定価七十四万八千円。

ぶつけてニャ〜ンてん？

紅白玉入れ合戦
ユウビスから「大運動会」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、グローリー機器㈱製アーケードゲーム機「ワチャワチャ大運動会」が大仙産商㈱を通じて十二月下旬以降発売となっている。

これは運動会の玉入れをテーマに二人が紅白に分かれて対戦するもの。ハンドルのバーを両手で回転させると、大きなカゴを背負った人形がボールを次々と前方へ飛ばし、相手人形のカゴに入れれば得点となる。タイマー制。得点を音声と表示で発表。ＯＰ価格八十九万八千円。

ワチャワチャ大運動会

山川萬里

全機能不全〈VI〉

考えられる限り自由な条件の中で、教える側も教えられる側も、それぞれの自発性、自主性に賭けて各自の個性をおもう存分伸ばすことが出来る自由系の教育に対して、他発的な理由から設けられるのが国際系の教育機関である。

理想論を言えば勿論、こういう機関を設けなくても自発的に国際的に通用する人たちが育成されてゆくのが望ましいのだけれども、わが国の教育の現状を見る限り、相当な荒療治を必要とする面があるのは当然なことであり、仕様がないと諦め、必要悪として構想されるのがこの国際系の教育機関である。

国際系と自由系との教育機関の関係をまず規定しておく。国際系の教育機関の生徒、教師がその授業の余暇を縫って自由系の教育機関で授業をうけたり、あるいは授業をするのは自由である。

一方、自由系の教育機関の生徒、教師は国際系の教育機関には一切立ち入り禁止にする。自由系から国際系へ教育に関して関係をもつことは出来ない。

ミシェル・フーコーがあげていたように、近代になるのにつれて、ごく少数の人間が多数の人間を拘束、監視、管理する装置がすすんでゆく。拘置所からはじまって、軍隊、工場、病院、学校などについて、その装置をそういう観点からフーコーはものの見事に私たちに絵解きしてくれた。

国際系の教育機関は他発的な目的によって、その設置が要請されるものであるから、不本意ながらもフーコーがあげているような不快な装置を極端な型で表現するものになろう。

まず時間。自由系は二十四時間、好きな時間にはじめて、好きなだけそれを継続すればよいという建前でいいのだが、国際系については全ての生徒、教師は入寮することにする。

寮については、誰もがそういう住環境で生活したいと願うような住環境が確保されなければならない。詳しいことについては後述する予定である。

教師の寮は、今わたしたちがふだん使用している語でいえば豪邸とよばれているようなものになるであろう。

国際系の授業時間については、間で一時間の昼食の時間をはさんで午前八時から午後二時までとする。ただし小学校は午前八時から十二時までいいだろう。集中力が持続して密度の濃い授業であれば、この時間だけでも今の教育の授業時間の何十倍もの成果をあげることができるはずである。

国際系の教育機関の数であるが、小学校、中学校は、各都道府県に小学校四校、中学校二校も設置すればいいだろう。

入学の条件については、保育所の年限が終る年令満七歳の幼児で本人、家族とも合意の上で進学を希望する人たちが小学校の入学試験をうける。

いろいろと異存はあろうが入学試験については知能テスト一本にしぼり、IQ百十以上ぐらいを目途に入学を決定する。

国際系の小学校から中学校への進学であるが、ここで国際系への進学者は約半分にしぼられてしまう。

中学への入試問題は、これも後に詳述するが、小学校で習得した知識を総合的に問える学科試験によるもので、全国同一の規準で上位からごく単純に点数だけで決定してゆく。

中学へ進学出来なかった国際系の小卒生は、中学からは自由系の中学に入学することになる。

学校の規模は小学校で一クラス三十名の編成で一学年四クラス、学校全体で七百二十名。

中学校は同じく一クラス三十名の編成で四クラス、したがって学校全体で三百六十名。

これは全国の都道府県の小、中とも同一規模のものを設置する。

なお男女の数については、その時その時の偶然性にゆだねる。あくまでも点数の順位によってのみ入学者は選抜される。

高校は都道府県に一校ずつ設置する。高校への進学についても小学校から中学校への場合と同様である。入学試験の受験資格者はあくまでも国際中学の卒業者であり、しかも現役に限られる。浪人をなくすことも新しい教育制度が目指す大きな眼目のひとつであり、浪人には受験資格を認めない。

したがってこれも小から中への場合と同様に、国際中学校から国際高等学校へ入学出来なかった生徒は自由系の高校へ進学することになる。本人が高校へ進学する意志をもたない場合には勿論高校へ進学する必要はない。

各都道府県に設置されるひとつずつの国際高等学校の定員は一クラス三十名、各学年四クラス、学校全体で三百六十名の規模になる。

さて、大学と大学院であるが、これは全国でただひとつのあらゆる学科を網羅した総合大学と総合大学院を東京に設置する。

まず場所についても数多くの異論が出るであろうが、現状ではやはり常識的に東京であろう。バブルの時期に東京を離れた大学、たとえば中央大学や、その前の時期に消されてしまった東京教育大学の代替物として設置された筑波大学の例を見れば、なぜそうならざるをえないかについては一目瞭然である。

国際大学の規模については一学年ほぼ五千人、大学全体で二万人。

国際大学院は一学年二千五百人、大学院全体で一万人とする。

高校から大学への進学についても、中から高への進学と同様とする。あくまでも情実は排されなければならない。

国際大学へ進学出来なかった国際高等学校卒業生、ただ一度の機会で国際大学進学に失敗した場合、中から高への過程と同じように自由系の大学へ進学することになる。

この制度は徹底したアイロニーに基づくものであり、またよほどの思いきった策をとらねば、ひたすらに彷徨い、かの呪われた《さまよえるオランダ人》のように難破し、漂流し、沈没しかかることとしかその先には見えるものがない状態から脱することは不可能であろう。

〈続〉

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	8.64
2	1	ストリートファイター III（カプコン） Street Fighter III (Capcom)	7.52
❸	–	クイズ美少女戦士セーラームーン（バンプレスト） Quiz Sailor Moon* (Banpresto)	6.14
❹	7	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.67
5	2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Real Bout — Fatal Fury Special (SNK)	5.58
6	5	ストリートファイター EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	5.57
7	4	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	5.53
❽	11	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.50
9	6	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	5.36
10	9	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	5.21
11	3	マジカルドロップ III（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	5.17
12	10	パズルボブル 3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.10
13	12	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	5.08
14	8	まじかるでーと（タイトーFX—1） Magical Date (Taito)	5.00
⓯	17	VSネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	4.90
16	13	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	4.89
17	14	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	4.88
18	15	ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.87
⓳	20	パズルボブル 2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.75
20	19	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.65
21	18	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.61
㉒	28	コラムス 97（セガ社） Columns 97 (Sega)	4.52
23	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.50
㉔	30	上海 III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	4.41
25	24	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	4.40

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	電車でGO！（タイトー） Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	8.63
2	1	スカッドレース（セガ社） Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	7.67
3	2	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.45
4	4	GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	7.44
5	3	バーチャファイター 3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	7.00
❻	7	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	6.46
7	5	アルペンレーサー 2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	6.24
8	8	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.07
9	6	セガスキースーパーG（セガ社） Ski Super G (Sega)	6.00
10	10	クイズドレミファグランプリ 3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.90
11	9	セガツーリングカー（DX／2P）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	5.77
⓬	13	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.73
⓭	14	バーチャコップ 2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.60
14	11	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	5.58
15	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.57

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.53
❷	4	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
3	2	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.00
4	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.80
5	5	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	9.50
❷	–	シールくん 2（エイブルコーポレーション） Mr. Seal 2 (Able)	8.43
3	3	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	8.09
4	4	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Printing Club 2 (Atlus/Sega)	8.04
5	2	ウルトラ電流イライラ棒（SNK） Hazard Zone (SNK)	8.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

NPA Rejects All JAMMA Requests

The Japanese Government is examining possible deregulation measures in various fields. It was recently learned that on January 17, the National Police Agency (NPA) rejected a request by the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) in five areas. JAMMA had been requesting the NPA to improve the problematical aspect of enforcement of the Fuei Act which places amusement arcades under the police licence system.

An outline of JAMMA's request and NPA's response is as follows: (1) To the request that licensing procedures for arcades be simplified, NPA replied that, since these procedures are stipulated by law, they cannot be simplified; (2) JAMMA requested that restrictions such as the prohibition of arcade operation from midnight (twelve o'clock) until dawn and prohibition of arcades opening near hospitals or schools, be relaxed. To this the NPA replied that these restrictions cannot be changed since they are stipulated by law to maintain a favorable environment.

(3) Since there are arcades within amusement parks and shopping centers which also require licensing, JAMMA requested that all arcades be exempted from licensing. To this the NPA replied that arcades such as those "which are not recognized as being independent arcades" are excluded from the regulation.

(4) To JAMMA's request that the redemption system be legalized, the NPA rejected the suggestion out of hand. According to the NPA, in the case of amusement arcades designated as "No. 8 Operation" in the Fuei Act, since it is totally prohibited to offer prizes, the introduction of a redemption system which includes the offering of prizes cannot be approved.

(5) JAMMA requested that the definition of arcades and games regulated by the Fuei Act be improved since it does not fit the present situation. To this the NPA replied that it is currently unnecessary to review the definition.

In the category of arcades which are covered by the Fuei Act regulation and licensed by the police (nominally by the respective prefectural public safety commissions), amusement arcades in the genuine sense of the word, medal game parlors operating slot machines, video poker, etc., and completely illegal gaming halls are included. That a clear distinction be made between these different "arcades" was not requested by JAMMA and in fact, the NPA has no interest in this matter whatsoever.

In response to NPA's rejection of all five points, the legal affairs committee of JAMMA decided to limit its approaches to the following three points: (1) Extension of opening time (from twelve o'clock midnight to one o'clock); (2) Increase in the maximum value of prizes (from ¥500 in the guideline approved by the NPA up to ¥800 or higher); (3) Legalization of redemption system. This policy was approved at a meeting of JAMMA's board of directors held February 26.

AOU, the federation of local operators associations, has also been promoted to request the government to relax the regulations but made no approaches regarding the Fuei Act. AOU explains that it is trying to realize improvements without resorting to requests to officialdom.

SNK To Intro "NEO·GEO 64" In Summer

SNK Corp., Osaka, revealed at the AOU Expo '97 that it is developing a next-generation coin-op video game system, "NEO·GEO 64" (tentative name), through AOU Expo '97. It recently became known that it will be released together with its first software title "Samurai Spirits 64" around July.

Since 1990, one million units of 16-bit "NEO·GEO" system have been shipped throughout the world, covering both coin-op and home videos. SNK will continue to supply software for the 16-bit system. However, since computer graphics (CG) games cannot be realized with a 16-bit machine, it has been developing a 64-bit machine for the last several years.

According to SNK, "NEO·GEO 64" enables CG games and it is also possible to run 3-D and 2-D simultaneously on its game software. It is explained that this is due to concern not to damage the images of characters, such as "Samurai Spirits", created by the company. Screen images by "NEO·GEO 64" were also introduced at ASI (March 13–15, Las Vegas).

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Sony, Nintendo Reduce Prices In N. America

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), a subsidiary of Sony, has decided to decrease the price of its home video game system "Play Station" to $149 (from the former $199) in North America and also in Europe and Australia.

Meanwhile, Nintendo of America, Inc., USA, announced that it had decreased the price of its home video game system "Nintendo 64" to $149 (from the former $199) from March 17.

Both companies have realized the price decreases by reducing the cost through mass production. The number of "Play Station" sets sold worldwide has already reached 12 million units, thus leading the home video market. However, the number of Sega "Saturn" sets stood at 7.1 million units and that of "Nintendo 64" sets at 4 million units as of the end of 1996 suggesting that both companies are suffering from the fierce competition. It is anticipated that a decrease in the price of "Saturn" will not occur for the time being.

Capcom Revises Results Downward

Capcom Co., Ltd., Osaka, revised downward its forecast of consolidated results for the fiscal year ending March 1997 along with the closure of Capcom Pinball in the USA. This was announced on March 10 by the company.

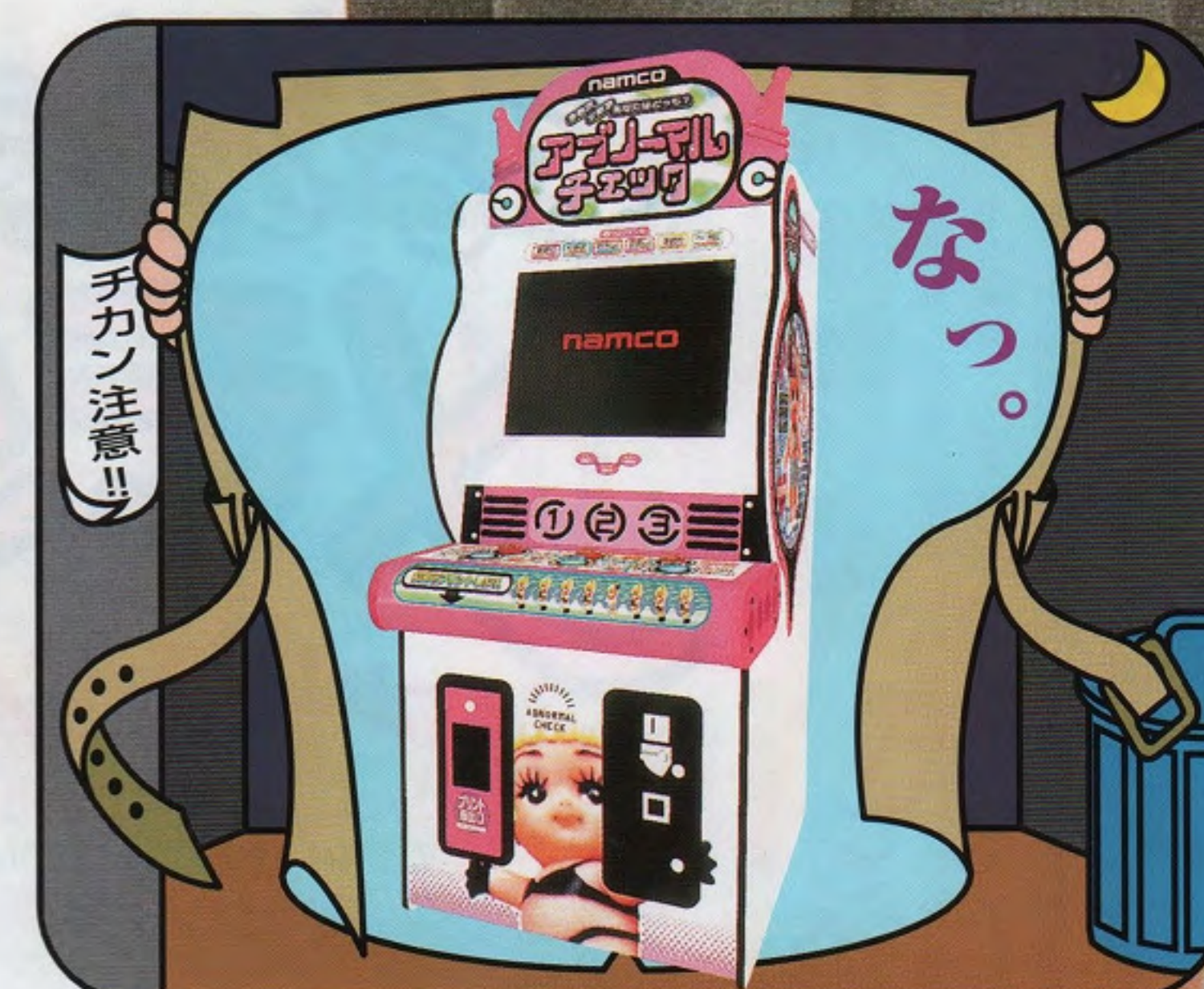
Capcom's American subsidiary, Capcom Coin-Op., Inc., Arlington Heights, IL, contained both video game division and pinball division. The pinball division was closed in December last year, and the video game division will move, in turn, to Sunnyvale, CA, where Capcom USA, Inc. is situated. As a result, a special loss of ¥1,600 million will be incurred.

The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year to end March 1997 shows that the revenue will total ¥42,500 million (vs. ¥44,400 million in the forecast made in May 1996) and the net income will reach ¥500 million (vs. ¥2,100 million). Incidentally, the forecast made in November 1996 of non-consolidated results for the fiscal year to end March 1997 remains unchanged.

Tecmo Revises Results Upward

Tecmo Ltd., Tokyo, revised upward its forecast of non-consolidated and consolidated results for the fiscal year to end March 1997 on March 17, because it has become certain that, beyond the previous forecast, more than 8,000 units of the coin-op CG video "Dead or Alive" and more than 250,000 copies of the home video software "Gallop Racer" for "Play Station" will be sold within the fiscal year.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 1997 shows that revenue will total ¥10,200 million (vs. ¥8,700 million in the forecast made in November 1996) and the net income will reach ¥600 million (unchanged). Tecmo explains that the net income forecast would remain unchanged because it was decided to further increase the allowance for investment in Tecmo, Inc., Torrance, CA.

As for the consolidated results for the same time revenue is estimated at ¥10,000 million (vs. ¥7,520 million in the forecast made in June 1996) and net income ¥640 million (vs. ¥180 million).

namco
流行のまんなか
チカン注意!!
なっ。
アルマジロレーシング
アブノーマルチェック
子育てクイズ マイエンジェル2
パックアドベンチャー
激闘再開!!
鉄拳3
SMASH!
スピン ザ スピン
Check it!
30テスト
GO! GO!
POCKET RACER
ポケットレーサー
ドッカーンマウンテン
くるくるゴジラメリー
© 1996 TOHO CO.,LTD.
セラージュ
製造元ユージン
黒ひげ危機一発
製造元ユージン
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.